LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Gennaio - n°164 - Edizione DVD - € 7,90

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46 ART. 1 COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO



E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

ESCLUSIVA!

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

La Repubblica di BioWare arriva nella galassia dei MMORPG!

SPECIALE!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Come ragiona il videogioco?

SPECIALE IN ESCLUSIVA!

SPEC OPS THE LINE

Lo sparatutto in cui la sabbia è il nemico!

INOLTRE...

14 giochi recensiti tra cui
- Left 4 Dead 2
- Imperivm Online
- Avatar: Il Gioco
- Dark Void
- LEGO Indiana Jones 2 L'Avventura Continua

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°164 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90



In una repubblica molto corrotta, moltissime sono le leggi. (Tacito)

Gioco di Ruolo



Avventura grafica



Una saga con oltre 5 milioni di appassionati in tutto il mondo.

La identità di Jack lo Squartatore è rimasta nascosta... Fino ad ora.





PERSONALIZZA IL TUO EROE E FORGIA IL TUO DESTINO



OLTRE 300 PERSONAGGI DOPPIATI IN ITALIANO



INCLUDE MAPPE DEL REGNO MEDIO





DOCUMENTI REALI DEL CASO: LETTERE, RAPPORTI, GIORNALI...



30 PERSONAGGI DOPPIATI DA ATTORI CINEMATOGRAFICI

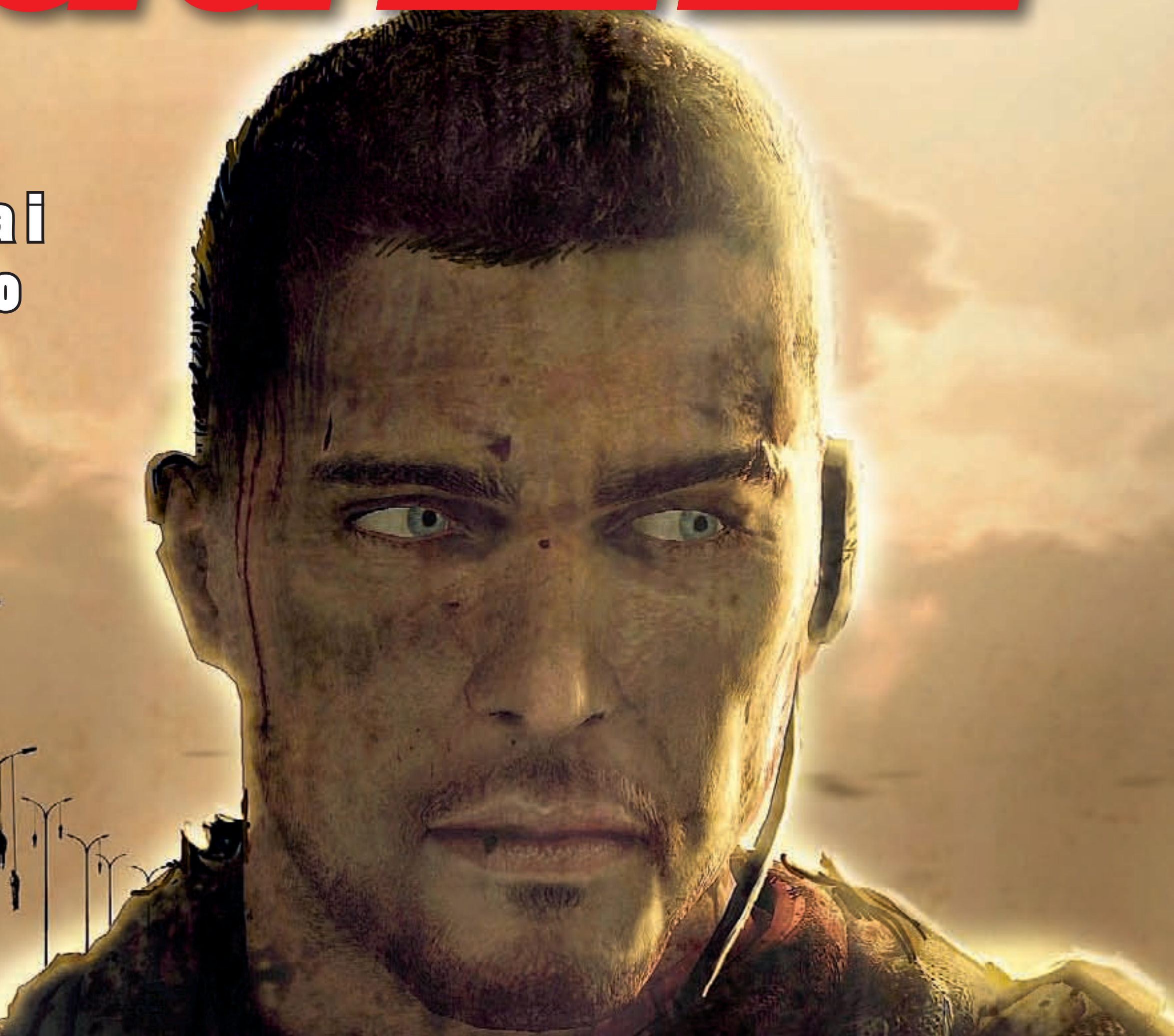


COMPLETO MANUALE A COLORI

Le critiche migliori sono degli esperti.

SOMMARIO

SPEC OPS: THE LINE



42 GMC svela in anteprima assoluta i dettagli di un nuovo sparatutto a tinte apocalittiche!



IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Dofus 2.0* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it**!


Left 4 Dead 2 - pag. 78


Torchlight - pag. 88


The Saboteur - pag. 94

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese


Dofus 2.0 - pag. 98

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 164 gennaio 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Cornwell" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "O'Brian" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Palahniuk" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Falcones" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Giacobbo" Spinelli, Marco "Fleming" Salvaneschi, Ualone "Achievement" Loggia, Raffaello "Ludlum" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Melissa P." Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Margot" Skulz, Alessandro "Baricco" Galli, Nemesis, Francesco "Castiglioni-Mariotti" Mozzanica, Roberto "Liala" Camisana, Davide "Gibson" Giulivi, Paolo "Puzo" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Tomasi di Lampedusa" Leanza, Danilo "Smith" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Dongione" Colucci, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "I.A." Cirillo, Mosè "Brooks" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Jong" Cardillo, Fabio "Murakami" Bortolotti, Tito "Goethe" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Von Clausewitz" Chianese, Raffaele "Proposte" d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Buon Anno!



Quando leggerete questa pagina, dovrebbero essere gli ultimi giorni del 2009 o i primi del nuovo anno: vogliamo quindi aprire l'editoriale di questo numero di GMC augurando il meglio ai nostri lettori per il 2010, sperando sinceramente che superi il 2009 sotto tutti gli aspetti.

Senza aver bisogno della sfera di cristallo, sappiamo già che sarà un ottimo anno dal punto di vista ludico: il nostro PC non si sarà ancora ripreso dalle uscite pre-natalizie, dagli scontri a quattro di *Left 4 Dead 2* o dal micidiale Co-op di *Modern Warfare 2*, dai dungeon di *Dragon Age: Origins* o dalle gare mozzafiato di *DiRT 2*, che già si profila una primavera come non se ne vedevano da anni.

Ci aspettano così tanti titoli promettenti, che sicuramente ne dimenticheremo qualcuno. Per quanto ci riguarda, non vediamo l'ora di giocare ad *Assassin's Creed 2*, che dovrebbe rimediare alle pecche del primo episodio: saltare da un campanile all'altro del Centro Italia sembra molto più entusiasmante che farlo in Terra Santa. Tornare a Rapture in *Bioshock 2*, se i programmatori non faranno un clamoroso autogol al novantesimo, sarà un'esperienza ugualmente intensa, arricchita da un inedito multiplayer, che di questi tempi è un ingrediente basilare per una ricetta di successo. E le divisioni del Piccolo Corso fremono impazienti di passare all'offensiva in *Napoleon: Total War*, dove il nostro Paese ha di nuovo un ruolo di primo piano.

Una cosa è certa: con così tanti titoli interessanti e promettenti, l'unico problema sarà trovare il tempo per giocarli tutti.

Chiudiamo segnalandovi che, da qualche settimana, GMC è presente anche su Facebook. Dopo che tanti lettori hanno cercato di contattare il team della vostra rivista preferita, abbiamo deciso che era il momento di creare una pagina ufficiale.
Per distinguerla da quelle realizzate dai nostri utenti (che ringraziamo molto per il supporto e la passione), l'abbiamo chiamata "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale". Speriamo di vedere presto molti iscritti. Sarà un'ottima occasione per scambiarci consigli e pareri sulla rivista e sui videogiochi per PC.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO KING'S BOUNTY THE LEGEND MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

La casella di posta della sottoscritta è stata recentemente invasa da tantissime mail di giocatori imbufaliti per la lungaggine delle procedura di installazione (tramite Steam) di Call of Duty: Modern Warfare 2. *È giusto sottolineare che queste lettere non sono state snobbate o censurate, ma ripropongono un problema che è stato più volte affrontato in queste pagine: quello della pirateria e delle necessità di trovare dei metodi efficaci per contrastarla. Detto ciò, esprimo comunque la mia solidarietà a tutti coloro che si sono sentiti – momentaneamente – privati del proprio diritto a giocare qualcosa regolarmente acquistato. Speriamo che, prima o poi, si riesca a trovare un compromesso decente...*



UN DUBBIO LEGITTIMO
Dopo il successo sul grande schermo, molti film d'animazione tentano anche di conquistare gli utenti PC.

"Giochi come Modern Warfare 2 aiutano a ricordare"

da Valori da difendere – Albri

UN DUBBIO LEGITTIMO

Carissima Nemesis,
scrivo per porgere alla tua attenzione un argomento che forse potrebbe essere definito provocatorio, in quanto suggerisce come l'aspetto artistico sia dipendente dalle scelte di mercato. Per aspetto artistico intendo, nello specifico, le scelte registiche e di intreccio che vengono effettuate nella realizzazione di un film. Confrontando, in particolare, le ultime produzioni del cinema d'animazione, che poi, immancabilmente, danno vita a un corrispondente prodotto videoludico, sorge spontanea la domanda: ma siamo sicuri che sia il gioco ispirato al film e non viceversa? Nemesis, il mio terribile sospetto è che, spesso e volentieri, gli sceneggiatori di un film inseriscano determinati eventi o personaggi tenendo a mente il ruolo che possono svolgere nell'economia di un videogioco. Per esempio (e mi riferisco, come ti dicevo, ai film d'animazione), ormai non esiste più un protagonista assoluto, bensì una "cricca" di bizzarri personaggi che si imbattono in avventure di ogni tipo. Insomma, il classico cliché da videogioco in cui ogni eroe ha specifiche caratteristiche e abilità, e svolge un compito preciso per proseguire nella trama. Poi, potremmo analizzare anche l'equilibrio dei vari stili: sia il film, sia il videogioco iniziano in maniera tranquilla, con una fase magari esplorativa/platform... poi, a un certo punto, succede qualcosa e scattano il classico inseguimento, la gara di velocità con ostacoli da evitare, eccetera.
Il tutto condito da qualche situazione più *sui generis* che consente di sbizzarrirsi nell'ideazione di minigiochi da infilare qua e là.
Cosa ne pensi, Nemesis? Sono un po'

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RICHIESTE PRECISE

Il **Canale** "Mondo Computer" è il luogo ideale per ottenere dei consigli e il nostro RockSon lo sa bene, visto che nel suo **Thread** "Mi serve un gioco con queste caratteristiche" non si perde in chiacchiere e passa subito al sodo: Vi elenco, nel modo più veloce possibile, le caratteristiche: che sia facile, o meglio che non sia difficile, perché a me piace vincere facile; che non sia esageratamente vecchio, ma che una x1900xtx riesca a farlo girare e che sia un GdR o un RTS, a scelta. In realtà, su questo ultimo punto sono tollerante, anche un FPS non guasterebbe. Grazie a coloro che risponderanno. Il primo a farlo è Bucciamarcia: *World in Conflict* e il secondo è Shii: *Dark Messiah*. Poi, è la volta di Alteridan: *Bioshock*, *The Witcher*, *Neverwinter Nights 2*, *Dawn of War* (ed espansioni), *Company of Heroes*. Per finire arriva Giorgio87, il quale propone: *Torchlight*, Hack'n'Slash stile *Diablo* dal prezzo contenuto e non molto impegnativo.



Valori da difendere

Bellissima Nemesis,
ormai sono tre anni che leggo GMC senza perdermi neanche un numero, ma è la prima volta che ti scrivo. Volevo sapere cosa ne pensi riguardo un argomento un po' particolare. Sono trascorse tre ore da quando ho finito *Call of Duty: Modern Warfare 2* e sono rimasto letteralmente meravigliato. Sinceramente, mi sono anche commosso, nell'ultimo livello. In queste tre ore, un pensiero mi ha tormentato. Giochi come questo mi hanno fatto ricordare quante persone sono morte e muoiono tutt'oggi per difendere dei valori in cui credono e per proteggere la propria nazione. E sono proprio questi valori di orgoglio, fedeltà e coraggio che mancano. Molte volte, ci dimentichiamo delle gesta di personaggi del passato che, come si suol dire, hanno "fatto la Storia", comportandosi con valore. Giochi come questo aiutano a ricordare, facendoci soffermare sull'importanza di determinate azioni. Per concludere, un "forza ragazzi", rivolto a tutti coloro che stanno lottando per una giusta causa. Tu che ne pensi? Spero di non averti annoiato più di tanto. Un saluto a tutta la redazione. Semper Fidelis.

Albri

Il bello delle opere d'arte è proprio il permettere all'osservatore di cogliere diversi tipi di stimoli, che cambiano in base all'occhio di chi guarda. Se vogliamo inserire in questa categoria anche i videogiochi, appare chiaro che da ciascun titolo possano scaturire i messaggi più disparati, che vengono di volta in volta elaborati dalla sensibilità personale. Perché questo preambolo? Semplice: per assicurarmi di non urtare la sensibilità di chi, magari, in giochi come *Call of Duty* vede, al contrario, l'elogio di una forma di violenza da debellare o di chi considera i videogiochi una valvola di sfogo per alcuni istinti umani, che andrebbero circoscritti al piano virtuale per non sfociare in quello reale. Dico questo basandomi sulle lettere che ho ricevuto negli anni da parte di voi lettori: spesso, si è voluto sottolineare che è preferibile non prendere esempio da ciò che succede sul monitor di un computer. Quello che voglio dire è che sono d'accordo con te nel considerare positivo prendere spunto da un gioco di guerra per assorbire valori come fedeltà e coraggio, ma è altrettanto importante non lasciarsi convincere che la guerra sia una cosa di cui andare fieri.
Non temere, non ho travisato il senso della tua lettera. Sono sicura che il tuo discorso si limita a un elogio dell'integrità e del valore e, più in generale, è di conforto verso tutte le persone che lottano per i propri ideali. Eppure, ho sentito il bisogno di precisare che è sì un bene cogliere tali spunti positivi, ma lo è anche analizzarli con spirito critico, cercando di capire che dietro giochi o fatti di attualità che esprimono il valore dell'animo umano ci sono, troppo spesso, storie di violenza e ingiustizia. Perdona il piccolo sermone, sono io a sperare di non averti annoiato. Un bacio.


I giochi di guerra, seppur violenti, presentano valori importanti come il coraggio.

malpensante io, oppure le cose stanno davvero così?

Alexie

"Malpensante"? E perché? A meno che, alla fine, ciò non comprometta la riuscita del film/cartone animato non ci vedo nulla di male. Con questo non dico che, effettivamente, le cose stiano così; dopotutto, le caratteristiche da te elencate (inseguimenti, presenza di vari protagonisti) non sono esattamente una novità nel mondo cinematografico. O, se lo fossero, rispecchierebbero più il gusto del tempo che un abile piano di marketing. Mi riferisco, per esempio, al fatto che una volta era molto più probabile trovare intere serie animate dedicate a un eroe singolo, di cui si celebravano le qualità. Questa tendenza, adesso, è un po' cambiata e si preferisce la coralità, in modo da puntare l'accento sui valori dell'amicizia, eccetera. Che ne pensi? Sei d'accordo con me?

NUOVA VITA ALLE CUSTODIE

Cara Nemesis,
mi chiamo Rosario, ho 29 anni e sono un assiduo lettore (nonché abbonato) della vostra rivista da tempo. Precisare il mio primo numero di GMC è un'impresa ardua. Scrivo, innanzitutto, per ringraziarti del favoloso lavoro che svolgi, della tua attenta selezione di tutte le lettere che ti arrivano e delle serie e obiettive risposte che fornisci. Secondo motivo del mio scritto è che, seguendovi da tempo e perdendo pochi numeri, ho accumulato una marea di giochi e DVD allegati. In questi giorni sto risistemando la mia stanza e, trovandomi tutti questi allegati, e non avendo tanto spazio, ho deciso di fare piazza pulita. Così ho ripulito le custodie, ho sistemato i CD/DVD nei raccoglitori appositi e ho pensato di spedirvi tutte le custodie in mio possesso, in modo che voi possiate riutilizzarle. Non sono tante, credo che non riuscirete neanche a coprire l'1% del fabbisogno mensile, ma spero sia un gesto apprezzato. Magari, potresti prendere spunto e aprire una piccola discussione sulla prossima rivista. Personalmente, mi spiaceva tanto buttarle via: viviamo in questo piccolo mondo, che se non salvaguardiamo noi, non credo durerà a lungo. So che il mio è un piccolo gesto "inutile", perché la società di oggi ci insegna a buttare qualsiasi cosa vecchia per ricomprarla nuova, ma magari una piccola azione oggi, una domani, forse farà in modo che anche altri possano pensarla come me e inizino a riciclare quante più cose possibili. Un saluto enorme.

Rosario Durazzo

Carissimo Rosario,
le tue intenzioni sono nobili e altruiste:

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MAGIC THE GATHERING

Il nostro lettore Giorgio87 è attento alle novità del mercato e nel suo **Thread** "*Magic The Gathering: Duels of the Planeswalkers* annunciato per PC" ci segnala un'interessante notizia: Visto il discreto successo ottenuto su Xbox, era quasi scontato che avrebbero pubblicato anche le versioni PC e PS3. Finalmente! Manca ancora un po' di tempo, ma non vedo l'ora che esca! Sghankor ci racconta di averlo: Preso al day one su Xbox 360 e lo sconsiglio vivamente, sollevando la curiosità di Giorgio87: Perché? Ho letto molti pareri positivi a riguardo! Puoi motivare? E qui Sghankor si scatena: Be', intanto non ha una vera e propria campagna, ma vabbè, da un gioco di questo tipo non pretendo molto sotto questo punto di vista.
Poi, ci sono i mazzi prefissati e puoi cambiare al massimo una decina di carte, può essere una buona cosa perché permette un certo bilanciamento online (anche se certi mazzi sono comunque delle schifezze, tipo il blu e rosso), ma è anche vero che quasi tutti usano il più forte e ti ritrovi a giocare sempre con lo stesso mazzo. Insomma, un buon gioco se hai intenzione di giocarci due o tre giorni, ma dopo stanca...

IN BREVE

Ciao Nemesis,
volevo chiederti informazioni in merito al videogioco *The Outsider*, che avrebbe dovuto essere un Action/Sparatutto. Ricordo un'anteprima, tempo fa, su GMC, ma a parte quella più nulla. Dalle apparenze prometteva molto bene, perciò vorrei sapere se sia ancora in fase di sviluppo e quando uscirà. Ti ringrazio e complimenti a tutta la redazione.

Deadman90

Non ho nessuna informazione aggiuntiva rispetto a quelle che circolano in Rete. Il gioco dovrebbe uscire per PC, Xbox 360 e PS3, pare che sia persino pronto, ma né sviluppatore, né editore si sono lasciati scappare una data di uscita. Non ci resta che attendere e incrociare le dita.

Cara Nemesis,
è la prima volta che vi

non capita tutti i giorni di vedere qualcuno dedicare tanta parte del proprio tempo alla raccolta e sistemazione di qualcosa che avrebbe potuto tranquillamente buttare, solo nel rispetto dell'ecologia e contro gli sprechi inutili. Purtroppo, devo dirti che noi, come casa editrice, non possiamo accettare la tua "donazione", in quanto dobbiamo servirci di materiali nuovi per il confezionamento dei nostri allegati... nel tuo caso non si tratterebbe di custodie riciclate, bensì di seconda mano. Il mio consiglio è provare a mettere un annuncio sui forum: magari un privato che solitamente acquista CD e DVD vergini in confezioni "a torre" (privi, cioè, di custodia) potrebbe fare buon uso del materiale che sei riuscito a racimolare, per mettere ordine nei propri archivi. Buona fortuna!

ESAMI E SPRITE

Salve affascinante Nemesis,
mi chiamo Daniele Petrungaro e ho 23 anni. Nel luglio del 2001 entrai in un'edicola e vidi su uno scaffale quello che, pochi secondi dopo, sarebbe divenuto il mio primo GMC. Lessi quel numero quasi tutto d'un fiato e in me s'accese un forte interesse per il settore informatico e per quello videoludico in particolare. Cominciai a giocare e a informarmi sui giochi e su tutto ciò che riguardava i PC. Dopo qualche anno, mi iscrissi all'università e scelsi, indovina un po', Informatica. Sono giunto a pochi passi dalla laurea: mi restano 5 esami ed è per uno di questi che vi scrivo.
Mi riferisco a "Programmazione avanzata"; un esame basato sul linguaggio Java... di certo non devo dirti quanto sia diffuso e usato. L'esame consta nella realizzazione di un videogioco, appunto, in linguaggio Java, per farci vedere e capire un po' di grafica e applicazioni Web. Con il mio gruppo abbiamo già posto le basi, scelto il soggetto (un gioco arcade 2D sulle Tartarughe Ninja), la logica del programma e tutto il resto. Abbiamo solo un piccolo problema: non siamo riusciti a trovare gli sprite. O meglio, ne abbiamo alcuni adatti solo per il personaggio di Leonardo, ma ci mancano la altre tre tartarughe e i nemici. Visto che nel settore di "informazione video ludica" siete i migliori (non sono il solo a pensarla così), mi chiedevo se potevate indirizzarmi verso qualche sito presso cui trovare qualche sprite apprezzabile.
Vi ringrazio di tutto.

Daniele Petrungaro

Cari Daniele e suoi colleghi di studio, innanzitutto un sincero "in bocca al lupo" per il vostro esame e, in generale, per il conseguimento della laurea. Passiamo subito all'argomento della mail, che il tempo stringe e c'è un videogioco da realizzare! Dunque... su Internet sono presenti numerosi siti da cui recuperare sprite, fondali, mappe e tutto il necessario



La redazione risponde Un gioco sopravvalutato

Mi scuso se scrivo a lei,
ma non ho trovato l'indirizzo e-mail del signor Tito Parrello, autore della recensione dell'avventura grafica *The Abbey*. Sono una lettrice di GMC fin dal primo numero: questa è la prima volta che scrivo per contestare il voto di una recensione, a mio parere enormemente esagerato. Come si fa a dare un 8 generale, quando la trama non è originale, ma tratta da un film, quindi già conosciuta (il voto alla trama è stato 9); dare un 8 alla giocabilità, quando ho dovuto ricominciare il gioco ben 4 volte, perché i salvataggi "non si salvano". Ma questa è giocabilità? Per non parlare dei dialoghi interminabili, talmente lunghi da permettere di schiacciare un pisolino mentre i personaggi chiacchierano. D'accordo, daranno anche notizie interessanti, ma che noia!
Stile grafico passabile, così come lo sono i personaggi, ma ho visto di meglio nei 25 anni trascorsi giocando al PC. Mi dispiace: probabilmente, io e il signor Parrello, pur giocando allo stesso gioco, abbiamo occhi diversi.

Maria Bigatti



L'avventura grafica *The Abbey* è ispirata al romanzo "Il nome della rosa" di Umberto Eco.

Gentile Maria,
il concetto di originalità è piuttosto dibattuto: c'è chi sostiene che la fantasia sia l'unico limite e chi ritiene che tutte le storie siano già state raccontate. Al di là della scuola di pensiero, *The Abbey* contiene meno cliché rispetto alle trame che siamo soliti giocare. Tu citi il film (e non il libro da cui è tratto), come modello d'ispirazione: neppure la sceneggiatura era "originale", ma certo inedita sul grande schermo. L'avventura grafica eredita l'impianto narrativo, ma non ricalca lo svolgimento degli eventi. I dialoghi verbosi (come lo stile ricercato di Umberto Eco) piacciono secondo la predilezione personale: non consiglierei mai "Il nome della rosa" a qualcuno che adora solo i tecno-thriller. Quanto ai bug, non ne abbiamo riscontrati (anzi, ti suggerisco di rivolgerti al servizio di assistenza) e il sistema di controllo si padroneggia subito, tanto è elementare. La grafica, infine, è fresca e gradevole, senza ricorrere a tanti effetti speciali, il che dimostra una lodevole capacità di stupire con pochi mezzi.

Tito Parrello

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

INDOVINA LA CITAZIONE

Da alcuni mesi, nel **Forum** di **GamesVillage**, è in corso un passatempo molto divertente, per veri intenditori di videogiochi, che fa capo al **Thread** "Videogiochi – Indovina la Citazione" inaugurato a suo tempo da Nicky.Revolver. Qui Admiral Thrawn ha proposto il suo quesito: La citazione è "Nulla è reale. Tutto è lecito". Facile! Secondo FoLeY_991: Boh, *GTA IV*?, ma ad azzeccare la risposta è freeman89: *Assassin's Creed?*, il quale poi lancia la sua citazione: "Anche se non credo che ci riuscirai... è un pezzo grosso. Ha... ehm... molte congruenze." Ad Admiral Thrawn: sa di *Mafia*... e secondo Bertolinius si tratta di: *Star Wars: Il Potere della Forza*. A vincere la manche è però jpteknoman: *The Witcher*. Lo dice quella guardia della prigione che si droga nel secondo capitolo.



CONSOLE O PC
Dagli sparatutto agli strategici in tempo reale: il PC offre giochi per tutti i gusti.

"Non voglio distruggere la mia passione per il PC"

da Console o PC – Alexander0777

al vostro scopo. Ve ne consiglio un paio: **www.gsarchives.net** e **http://sdb.drshnaps.com**. Un'altra valida risorsa in merito è anche **www.vgmuseum.com**, che nella sezione dedicata ai link raccoglie un nutrito elenco di siti, organizzato per tipologia di servizio offerto, in cui, con un po' di pazienza, è possibile trovare pressoché di tutto. Spero di esservi stata utile.

CONSOLE O PC

Carissima Nemesis,
sono un giovane fan di GMC, ma purtroppo acquisto raramente la rivista. Il mio primo numero credo di averlo comperato nel 2004-2005: si parlava di *Halo: Combat Evolved*. Come vorrei rileggere quella rivista! L'articolo su *Halo* era molto dettagliato: elencavate tutte le armi, i veicoli e i Covenant.

Da allora me ne sono innamorato e, non fosse stato per voi, a quest'ora non avrei gustato questo bellissimo titolo, non sarei entrato in un clan e non avrei giocherellato con i miei amici avanti e indietro in multiplayer!
Al tempo, ho chiesto a mio papà se me lo poteva comprare e, dopo due giorni, l'ho installato sul PC: non vedevo l'ora di provarlo. Così, mi sono messo davanti al monitor e ho iniziato a giocare questo stupendo titolo. Quante difficoltà già al primo e secondo livello! Nel primo mi ricordo che, una volta, quando dovevo passare per i condotti, nel momento in cui ho acceso la torcia, ho pensato che l'indicatore della batteria fosse il tempo per prendere la scialuppa. Quanto rimasi sulla Pillar! Nel secondo, invece, nella galleria artificiale, pensavo che la rampa fosse una buca normale. Ho avuto un po' di difficoltà, soprattutto con i Flood che mi mettevano paura, ma l'ho superata con il passare del tempo. Giunto al termine di *Halo*, l'ho rigiocato spesso, per poi passare al multiplayer. È allora che è accaduta una disgrazia: all'improvviso, il gioco ha smesso di funzionare.
Che disdetta! Così, sono andato a giocare a casa di mia zia. Erano bei momenti quelli.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SIMULAZIONE DI GUIDA

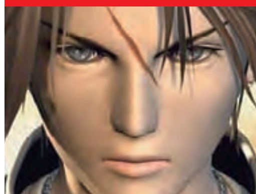
Nel **Thread** "*Forza 3* è simulativo come i migliori giochi per PC?", a cura di Allucinato, viene affrontata l'annosa questione delle simulazioni per console e PC: Questa discussione mi è venuta in mente perché molti sostengono che *Forza 3* sia simulativo alla pari (o quasi) dei simulatori per PC. Confermate questa tesi? Spoilt1986: Stupidaggine pazzesca. Metti uno cresciuto a *FM3* di fronte a un simulatore serio, tipo *Richard Burns Rally* (ce ne sono di migliori, ma mi veniva in mente solo questo) e piangerà dopo i primi 20 metri. Darth_Alexisky: Ma anche con *GTR2*, eh. SERPENTE915: Anche *iRacing* e *rFactor*…] Spoilt1986: [Sì, infatti, per PC ci sono parecchi simulatori e mi veniva in mente solo *RBR*. Potremmo aggiungere anche *GP Legends* e ho sentito parlare molto bene di *NetKar Pro*.

IN BREVE

Scrivo e lo faccio perché mi serve aiuto. Ogni tanto, acquisto qualche gioco più datato per computer: proprio questo mese ho visto *Final Fantasy VIII* nel mio centro commerciale di fiducia. Mi sono innamorato del gioco quando avevo la versione PlayStation e volevo acquistare quella per PC, ma poiché sto attento ai dettagli, per assicurarmi un corretto funzionamento del gioco con il mio computer, ho guardato i requisiti di sistema e ho notato che XP non è indicato come sistema operativo. Ora vi chiedo: *Final Fantasy VIII* girerà anche su XP, oppure sono soldi buttati? In futuro, è possibile che la vostra rivista alleghi questo gioco? Vi chiedo di rispondermi presto, perché non vorrei che le copie andassero esaurite in negozio. Un saluto col cuore dalla Calabria!

Pasquale Arena

Temo di non poterti dare una risposta infallibile, caro Pasquale. Windows XP non è dichiaratamente supportato dal gioco, ma è noto che *Final Fantasy VIII* riesce a funzionare anche su questo sistema operativo. Purtroppo, ciò non costituisce una certezza: potrebbe benissimo capitare che la tua configurazione renda gioco e SO incompatibili… non ti resta che tentare la fortuna o provare a fare delle ricerche online per scoprire se qualcuno, con la tua stessa configurazione, ha avuto o meno dei problemi.

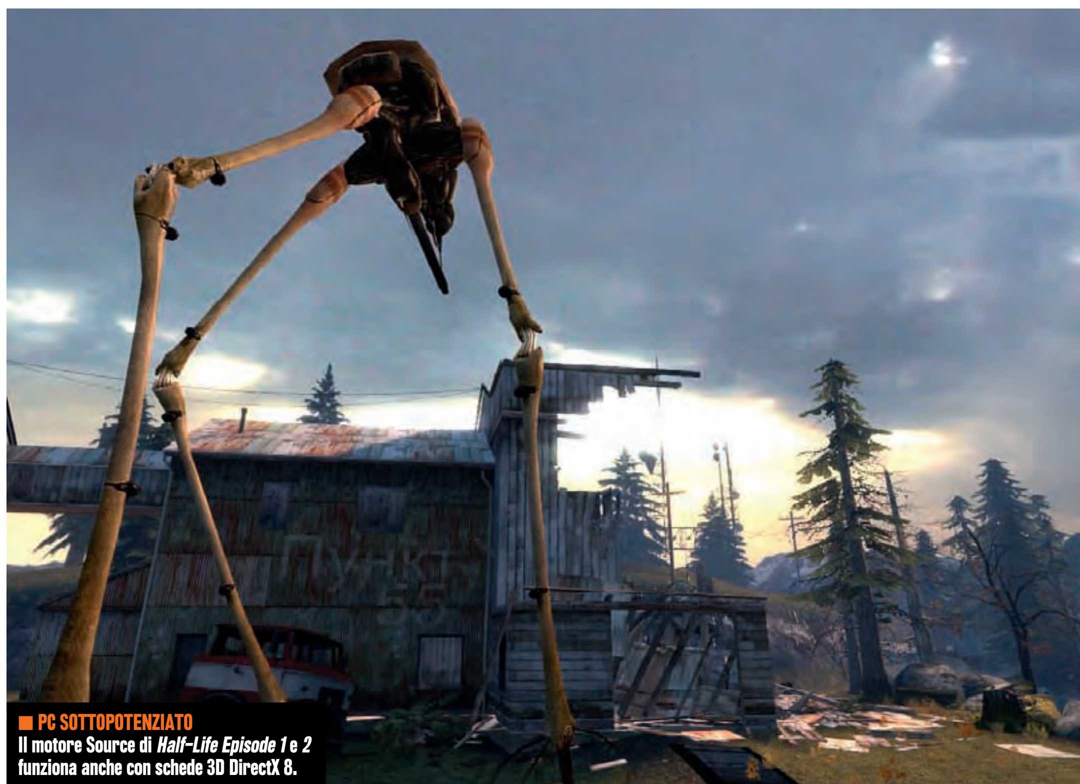


La versione PC di *Final Fantasy VIII* potrebbe dare problemi sul sistema operativo Windows XP.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

INFO DI CONQUISTA

Gli RTS riscuotono sempre molto interesse in ambiente PC ed è quindi normale che molti appassionati cerchino informazioni in merito nel **Forum** di **GamesVillage.it**. Nel **Thread** "Com'è *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*? Che stile?" Bigbill così scrive: Ciao a tutti, volevo sapere qual è lo stile di *Tiberium Wars*, per capire se mi potrebbe piacere. Considerate che, per adesso, i miei RTS preferiti sono *Company of Heroes*, *Warhammer 40K: Dawn of War* (escluso il 2 che devo ancora giocare) e *Supreme Commander*. Assomiglia a uno di questi? Più che altro, mi riferisco alle battaglie: come sono? Kelvan è chiarissimo: Non c'entra niente. È un gioco stile *Age of Empires*, quindi raccogli risorse, costruisci, produci ed elimini: il classico RTS. Onestamente, non so dirti quanto ti possa piacere, visto che questo tipo di gioco è abbastanza differente da quelli massivi alla *Supreme Commander* o da quelli a punti strategici e difesa. A me piacciono di tutti i tipi e *Tiberium Wars* è riuscito molto bene.



■ PC SOTTOPOTENZIATO
Il motore Source di *Half-Life Episode 1* e *2* funziona anche con schede 3D DirectX 8.

"La società di oggi ci insegna a buttare qualsiasi cosa vecchia per ricomprarla nuova"

da Nuova vita alle custodie – Rosario Durazzo

Ho adorato anche *Homeworld 2*, un titolo spettacolare che mi piaceva un sacco e che sono riuscito a terminare nonostante il terzo livello mi avesse fatto impazzire (i terzi livelli sono sempre così...). Ha coinciso anche con la prima volta in cui ho giocato in multiplayer online anziché in LAN. Adesso ho sia *Halo: Combat Evolved* sia *Halo: Custom Edition*, attendo un'uscita di *Homeworld 3* e vorrei giocare *Halo 2* e *Halo 3*. Ecco, sono arrivato al quesito: un mio amico fan di *Halo* vuole regalarmi l'Xbox 360, dovrò chiedere il permesso a mio padre per accettarla. Ma il problema è questo: dopo una lunga carriera sul PC, devo prendermela questa Xbox? Non voglio distruggere la mia passione per il PC. Quale soluzione mi suggerite per tenere tutte e due? Grazie mille.

Alexander0777

Console sì, console no... Incredibile come buona parte dei possessori di PC non riesca a vivere serenamente l'acquisto di uno scatolotto dedicato esclusivamente ai videogiochi, temendo quasi una scomunica ufficiale! Scherzi a parte, l'acquisto di una console è un'esperienza meno drammatica di quanto si potrebbe pensare, basta solo effettuare la scelta giusta in base alle proprie esigenze (o a quelle della famiglia). Penso di poter affermare con certezza che tutti i possessori di console hanno, a casa, anche un PC: per loro, quindi, le cose sono molto più facili, non devono effettuare alcuna scelta e, al massimo, devono confrontarsi con dei sistemi da aggiornare al momento del bisogno, magari convincendo i genitori (o se stessi), che un upgrade ogni tanto è necessario per migliorare le prestazioni complessive del computer. Il giocatore occasionale non ha alcun problema a procurarsi l'ultima console disponibile sul mercato, magari sfruttando le festività natalizie o le offerte dei negozi, ma per un purista del PC la faccenda si complica, a quanto pare... Caro Alexander, valuta bene le tue esigenze. Se c'è un gioco che desideri ardentemente giocare e temi che non possa uscire su PC, be', a me sembra un ottimo motivo per acquistare un Xbox 360. Suppongo che, poi, stia a te ponderare la fattibilità o meno dell'acquisto (anche se nel tuo caso si tratta di un regalo) sul piano economico. Affronta la cosa con logica: stila una lista dei titoli disponibili per la console Microsoft (e non per PC) che vorresti giocare, valuta l'eventuale spesa necessaria per un futuro aggiornamento del tuo computer e decidi. Magari fatti aiutare da tuo papà: chissà, forse potrebbero esserci dei giochi che piacciono anche a lui. Se la tua passione per il PC è vera, non sarà certo una console a rompere questo idillio.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SOTTOVALUTAZIONE DEL NUOVO

Nel **Thread** "*Rogue Warrior* sottovalutato?" il nostro Maelstorm85 dice che: A breve dovrebbe uscire questo FPS di Bethesda, che incredibilmente non si è coperto nessuno. Demo non ce ne sono in giro, ma ho visto qualche video di gioco e mi sembra carino...] Faek: [Prima del restyling era bello, ora non più. All'inizio doveva essere uno sparatutto tattico ed era molto bello, poi hanno cambiato tutto. Secondo me, non sarà un granché. Come se non bastasse, thresher3253 ritiene che: Bethesda non è automaticamente sinonimo di qualità. A questo punto, Kea BD provvede a precisare che: Bethesda è solo il publisher. Sono i Rebellion gli sviluppatori, quelli di *AvP1* e *Judge Dredd*. A mettere in chiaro il concetto interviene Nick Stone: Un flop annunciato, secondo me.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PC SOTTOPOTENZIATO

L'amico This Cold Black ha bisogno di un consiglio e nel **Thread** "FPS non troppo esosi" scrive così: In fatto di prestazioni. Non ho preferenze sul tipo di FPS, va bene tutto: futuristico, Seconda Guerra Mondiale, l'attacco dei mondi, eccetera. L'importante è che non sia troppo tattico. Ho una 5200, un processore 2,6 GHz e 2 GB di RAM. Sigillo: Prova a vedere se ti girano *Doom 3* e *Prey*. I due *Max Payne* sono sparatutto in terza persona, ma sono definiti da alcune riviste come Azione/Avventura. Io sono più dell'idea che si tratti di sparatutto. Solo il primo dei due merita (e lo gioco mediamente una volta all'anno, capolavoro davvero). Volevo precisare la classificazione in TPS invece di FPS, perché essendo fan di *Max Payne* non potevo sorvolare. Il secondo episodio mi sembra troppo facile in certi punti e da mal di testa in altri. Insomma, dopo aver giocato il primo, il secondo mi ha lasciato l'amaro in bocca. La proposta di EdoScario90 è: *Portal*, *Half-Life Episode 1* e *2*, ed è un'ottima proposta!

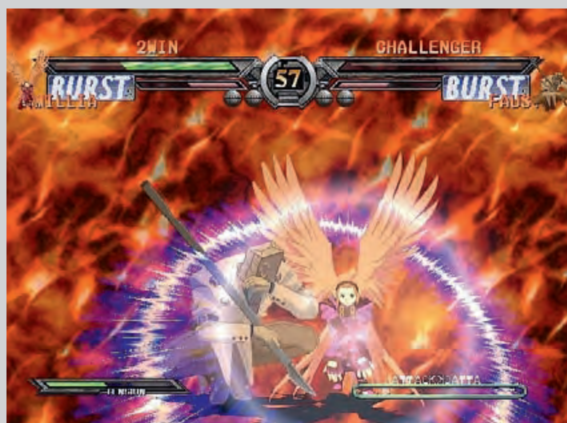
Redattori Per Gioco Guilty Gear X2 # Reload

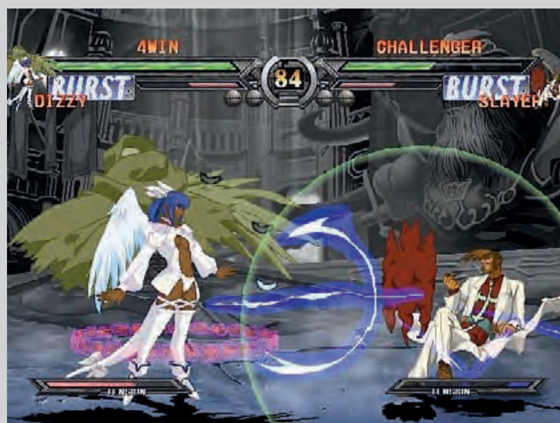


La grafica di personaggi e scenari è chiassosa e votata all'eccesso.

GUILTY *Gear X2 # Reload* appartiene alla categoria dei picchiaduro in due dimensioni, ma si discosta dallo stile classico e ragionato delle serie rivali (*Street Fighter* e *King of Fighters* in primis), innovando lo stesso in maniera originale,frizzante e divertente.
Guilty Gear pone la velocità al primo posto. L'approccio per un neofita non sarà dei più semplici, in quanto la giocabilità è complessa e necessita di un'eccellente manualità. Altro punto a favore del prodotto di casa Sammy, oltre all'originalità, è la grafica: sprite grandi ed effetti di luce strabilianti (nonché spesso esagerati) regalano al titolo una grafica eccellente, che non va a pesare sulla velocità di gioco. Ad aggiungere tecnicità e varietà agli scontri avremo varie "opzioni" di combattimento, come lo Psycho Burst, che concede una brevissima invincibilità, l'attacco ad angolo cieco da posizione di guardia, l'Air Recovery e le Instant Kill.
Altro aspetto sicuramente degno di nota è il sonoro. Gli effetti di collisione rendono alla grande la fisicità degli scontri, le voci dei personaggi sono squillanti e pulite e la colonna sonora hard rock/heavy metal (con un gran numero di citazioni in tutto il gioco) è semplicemente sublime nell'accostarsi agli scontri tra i lottatori, grazie al ritmo incalzante e all'epicità dei brani.
La stessa cura è stata riservata alla realizzazione degli stage e alla loro animazione: i fondali sono meravigliosi, alcuni addirittura epici e vagamente evocativi.
Il gioco offre una buona dose di modalità alternative rispetto alle solite opzioni di gioco (Arcade, Story e Survival), aggiungendo una serie di modalità appassionanti al servizio del giocatore, prima fra tutte la modalità Mission, che offre 100 missioni con diversi livelli di difficoltà crescente. La modalità è longeva, anche se a tratti frustrante, e potreste impiegare giorni a portare a termine una missione, ma "allena" inconsapevolmente il giocatore a far proprie le varie possibilità che gli vengono messe a disposizione nello scontro.
Altra modalità interessante è la rivisitazione del survival classico, in cui il giocatore doveva sconfiggere quanti più personaggi possibile per alzare il contatore del punteggio. Qui l'obiettivo resta sostanzialmente lo stesso, ma il giocatore è stimolato a perseverare nell'impegnarsi in questa modalità per apprezzare alcune chicche, come combattere contro le versioni Ex, Gold e Dark di ogni personaggio e godersi i costumi alternativi.
La modalità Medal of Millionare, invece, è un semplice scontro contro la CPU, ma si avvale di un'interessante aggiunta: una barra fra i due indicatori dell'overdrive che si riempirà ogni qualvolta colpirete l'avversario con attacchi combinati. In questi casi, otterrete delle medaglie che dovrete raccogliere per aumentare il punteggio o degli oggetti che vi faranno recuperare parzialmente o interamente l'energia persa in battaglia. I personaggi selezionabili sono 23 (2 da sbloccare) e sono tutti differenziati e caratterizzati alla grande, grazie al diverso stile di combattimento, parco mosse, carattere, eccetera.
Questo titolo, anche se vecchio, è il miglior picchiaduro in due dimensioni a essere approdato su PC; grazie al prezzo ridicolo che ha raggiunto in linea Budget, è consigliabile a tutti coloro che amano i picchiaduro 2D e a chi si vuole avvicinare al genere, purché si ponga con pazienza di fronte a uno stile di gioco atipico e leggermente complesso, che si padroneggia dopo alcune ore.

Ziano





LE VOSTRE RECENSIONI
Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO
Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

S!t0
Arroge
Christopher Donini
Denny Crane!
F00l
Gengy.B
Giovanni Frison
Giovanni Vaglica
Luxor
Pietro Brunetti
Paolo
Virgoleon



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Spesso, i videogiochi dai nomi meno altisonanti sono quelli che più mi mettono in difficoltà. È proprio questo il caso di *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore*, un'avventura investigativa super classica, che però ho giocato con piacere. Quindi ringrazio Rosy... e anche tutti gli altri amici che, ogni mese, mi tartassano con i loro "problemi".

COMPANY OF HEROES

B Grandissimo Skulz, mi è nata la passione per la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco è *Company of Heroes*: sono bloccato in un livello in cui devo conquistare un punto strategico su collina. Aiutami, perché non so come procedere. Dammi dei trucchi o delle soluzioni, solo tu sei un maestro in queste cose. Ti ringrazio.

Ivan96

R Ciao Ivan, credo che la missione cui ti riferisci abbia a che fare con la collina 192. Per prima cosa, conquista la postazione sulla destra della tua base e piazzaci una squadra con mitragliatrice e un cannone anticarro, poi sistema un cecchino con uno Sherman di supporto sul campo a sinistra e distruggi il bunker. A questo punto, predi possesso degli altri punti nevralgici dell'area ed esplora il circondario con un cecchino, prestando attenzione ai tiratori di precisione appostati sul versante sinistro della mappa. Meritano un giro di pulizia con un carro armato! Quando il gioco ti informa della presenza delle batterie di artiglieria del nemico, approfitta del temporaneo dissolvimento della "nebbia di guerra" per colpire con i tuoi cannoni. Assalta la cittadina che si trova sul versante destro della mappa e fai esplodere le cisterne di carburante per sbaragliare i difensori, quindi conduci sul posto i tuoi ingegneri e costruisci alcuni cannoni, che utilizzerai subito per lanciare l'assalto finale alla collina. Giunto a questo punto della missione, sviluppa delle squadre di esploratori e avanza prestando attenzione ai colpi di artiglieria del nemico. Per ottenere il controllo della collina, dovrai sopportare ingenti perdite, ma questo non sarà un grosso problema e, comunque, non ti precluderanno il raggiungimento dell'obiettivo.



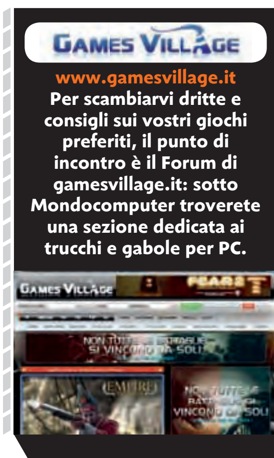
Conquistare una collina in *Company of Heroes* è un lavoro difficile, che merita una serie di consigli.

DRAGON AGE: ORIGINS

B Onnipotente Skulz, sto giocando al bellissimo GdR *Dragon Age: Origins* e ho bisogno di alcune gabole per superare una missione abbastanza impegnativa. Il problema sorge quando devo attivare la console di comando: una volta creato il collegamento sul desktop del file daorigins.exe, vado in **Proprietà** e poi su **Destinazione**, aggiungendo la stringa "-enabledeveloperconsole". Una volta cliccato su Applica, mi esce la stringa di errore di destinazione, quindi niente gabole. Ti prego, aiutami! Un saluto.

Demon86

R Ciao Demon, il sistema che stai utilizzando per imbrogliare in *Dragon Age: Origins* è giusto, quindi penso che il problema sorga a causa di una imprecisa immissione



www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

D "Caro Skulz, sono alle prese con uno dei giochi più belli della scorsa stagione videoludica: *Dead Space*." Ottima scelta **Gianni**, sono sicuro che qualcuno dei miei collaboratori sarà in grado di aiutarti. "Ho raggiunto senza grossi problemi la quinta missione, ma adesso sono alle prese con il boss del pronto soccorso, quello che riesce a tornare a in vita ogni volta che lo abbatto. Credo di dover sfruttare in qualche modo le porte che si chiudono, ma non riesco a capire come. Spero che tu mi possa aiutare."

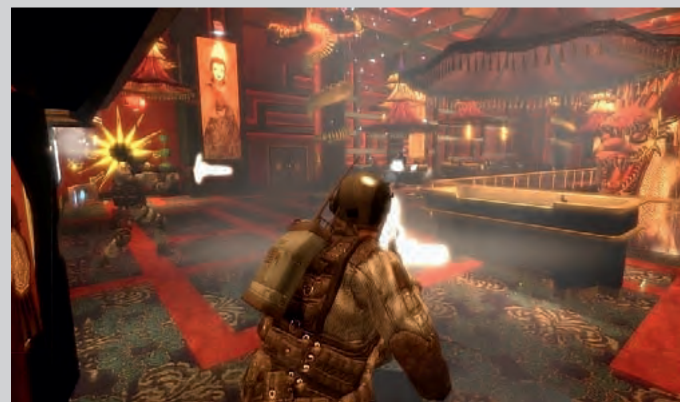
D "Ciao mimicissimo Skulz, mi chiamo **Eros** e ho scoperto da poco i videogiochi. Ho così conosciuto anche la vostra rivista e mi sono subito appassionato." Con GMC sei in ottime mani, raccontaci tutto caro lettore. "Un amico mi ha prestato *Mafia*, dicendomi che gira bene anche su un computer poco potente come quello

La parola all'esperto Rainbow Six Vegas

D Ciao grande Skulz,
ho un problema con *Rainbow Six Vegas*: non riesco a uccidere Irena. Dopo avere interagito con il computer e avere ucciso i terroristi in agguato, tutte le volte che provo a salire per le scale mi appare il Game Over. Spero che tu mi possa aiutare, perché le soluzioni sparse per il World Wide Web non mi sono state di alcun supporto. Grazie in anticipo e complimenti per la rivista.

Nicolas5

R Ciao Nicolas, ti comunico che sei rimasto incastrato in un punto di *Vegas* che ha messo in difficoltà molti altri giocatori. Il problema con Irena si dovrebbe verificare a causa del rapido spostamento di uno dei terroristi che fanno parte della prima ondata. Il nemico è inizialmente posizionato vicino alle scale e scappa su per i gradini non appena inizia lo scontro a fuoco. A rigor di logica, bisognerebbe seguirlo e ucciderlo, ma se ci si mette sulle sue tracce e si salgono le scale prima che il gioco comunichi la necessità di farlo, la missione fallisce. Il "bello" è che, per avere il "permesso" di salire per le scale, bisogna prima uccidere tutti i terroristi! Per venire a capo della faccenda si deve essere molto rapidi e approfittare delle granate fumogene, in modo da disorientare gli avversari e poterli cogliere di sorpresa con il visore termico. In questo modo, il terrorista posizionato vicino alle scale non avrà il tempo di salire al piano superiore, potrà essere eliminato e dopo di lui potrà essere messa a tacere per sempre anche Irena.



della stringa nella Destinazione del collegamento al gioco. Il testo da inserire è **–enabledeveloperconsole** e va inserito senza le virgolette ("") e subito dopo la scritta **(...) daorigins.exe"**. Lascia uno spazio dopo quest'ultima virgoletta e inserisci **–enabledeveloperconsole**. Vedrai che così potrai attivare la console di comando. A questo punto, apri con il Blocco note di Windows il file **keybindings.ini**, presente nella directory **My Documents\BioWare\Dragon Age\Settings** e, nella riga con scritto **OpenConsole_0=Keyboard::Button_X**, inserisci un qualunque tasto che non sia già usato nel gioco al posto della **X**. Chiudi il file salvando i cambiamenti e avvia il gioco con il collegamento che hai modificato in precedenza, quindi premi il tasto che hai appena indicato al posto della X per aprire la console di comando.

SHERLOCK HOLMES CONTRO JACK LO SQUARTATORE

B Caro Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto.
Sto giocando a *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore* e mi sono arenata nello studio dei giornalisti, dove devo etichettare lo scomparto delle lettere. Attraverso vari indizi trovati su diverse scrivanie sono risalita alla sequenza: Scienza e tecnologia – Prima Pagina – Celebrità – Attualità – Internazionale – Economia – Note di Stampa – Politica – Società – Cultura – Giuridico – Sport – Il Tempo. Ora, sempre attraverso gli stessi indizi, devo riuscire a spostare gli scomparti, ed è proprio qui che non succede niente! Ho seguito alla lettera tutti gli indizi, spostando e rispostando, ma non c'è niente da fare. La sequenza risulta sempre sbagliata. Ho tentato anche di cambiare la sequenza di cui sopra, ma il risultato è sempre lo stesso. Potresti aiutarmi? Anche perché penso di essere quasi giunta alla conclusione del gioco. Ciao.

Rosy

R Ciao Rosy, come dici tu, per risolvere l'enigma devi posizionare le etichette nell'ordine corretto, ovvero su due file. In quella superiore metti Prima Pagina, Internazionale, Politica, Società, Economia, Attualità; mentre l'ordine sulla fila inferiore deve essere Celebrità, Giuridico, Scienza e Tecnologia, Cultura, Sport e Il Tempo. A questo punto, devi semplicemente intascare la busta che si è illuminata e procedere nell'avventura. Ti do ancora qualche suggerimento in merito: vai a raccogliere la teiera e l'annaffiatoio nei pressi della porta del direttore, poggia la prima sulla stufa e usaci sopra il secondo. Poi, apri la stufa e accendi il fuoco usando i fiammiferi. Infine, chiudi lo sportello della stufa e usa la busta che hai da poco recuperato con il vapore, per leggere il testo. A questo punto direi di sì: sei prossima alla conclusione della vicenda.





■ Per incastrare Jack lo Squartatore in *Sherlock Holmes* bisogna anche mettere ordine tra le missive...

Quesiti dal passato Chariots of War

D Ciao Skulz,
ti scrivo perché ho bisogno di qualche trucco per il gioco *Chariots of War*. So che è un titolo parecchio datato, ma non riesco ad andare avanti nelle campagne: o mi attaccano o finisco il cibo! So che saprai aiutarmi. Grazie.

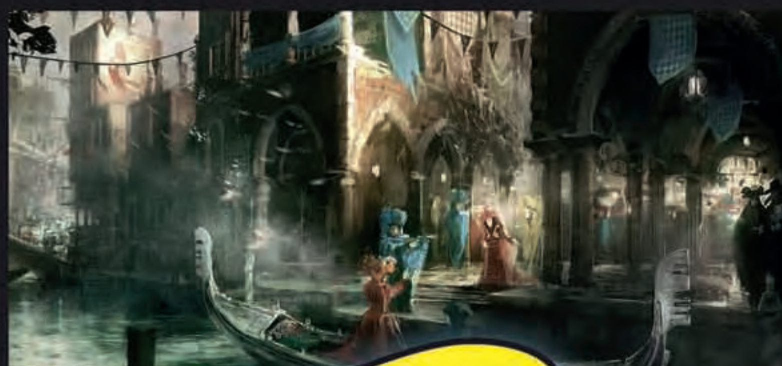
Salvatore

R Ciao Salvatore, purtroppo non ho trovato dei gran trucchi per il tuo *Chariots of War*. L'unica gabola che mi permetto di segnalarti è quella per le vite infinite. Per attivarla, premi la freccia direzionale rivolta verso l'alto nel momento in cui sul monitor compare la scritta **"Press Fire To Start"**.

che ho adesso. In effetti, il gioco è bello, solo che nella missione chiamata Sportività rimango bloccato, perché non riesco mai a vincere la gara di macchine." Un classico, caro Eros, ma sono certo che qualche lettore con un buon bagaglio di esperienza riuscirà a levarti d'impaccio.

D "Skulz, risolutore di problemi ludici, sono tornato a giocare a *Far Cry 2* dopo averlo abbandonato alcuni mesi or sono." Ottima decisione, **mAverik92**, secondo me si tratta da un capolavoro da finire a tutti i costi. "Il problema è che ho portato a termine con successo, e con un sano spargimento di sangue, una missione che mi ha commissionato Quarbani Singh e ora, stando a quanto mi dice il gioco, devo andare a incontrare Mike al solito bar. Il fatto è che ci vado, ma nel locale non trovo nessuno! Ma cosa succede? Si tratta forse di un bug del gioco?" No, no mAverik92, non mi pare ci siano bug che compromettono lo svolgimento di *Far Cry 2*. Pur avendolo finito, non ricordo di avere avuto problemi nel punto che racconti tu, quindi mi trovo costretto a chiedere l'aiuto da casa.







SCOOP
prima occhiata

OCCHIOLINO AL MULTIPLAYER
Sebbene l'Intelligenza Artificiale sia probabilmente il maggior punto di forza di *Superstars V8 Next Challenge*, giocare online è tutta un'altra cosa. Se il precedente capitolo era limitato a soli 12 giocatori in contemporanea, per *Next Challenge* il numero massimo è stato portato a 16, a tutto vantaggio della competizione serrata.

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Quattro ruote e otto cilindri: la ricetta per guidare alla grande proposta dallo chef Milestone.

- **SVILUPPATORE** Milestone
- **GENERE** Gioco di guida
- **CASA** Black Bean Games
- **INTERNET** www.milestone.it



SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE VI FARÀ SENTIRE DEI VERI PILOTI PERCHÉ:
- La grafica dei veicoli e degli sfondi è stata migliorata.
- La I.A. è una delle più competitive fra i giochi di guida.
- I tracciati del campionato sono intriganti.
- Al prezzo di 29,90 euro potrebbe essere un affare.

IL neonato campionato Superstars V8 non è tra le competizioni motoristiche più famose, per lo meno in Italia.

Al contrario che in Australia, dove è seguitissimo, dalle nostre parti il rally, la Formula 1 e il WTCC rimangono ancora insuperati. Milestone ha però deciso di puntare da subito su questa licenza e, a quanto pare, ci crede parecchio, tanto che è già al lavoro sul seguito di *Superstars V8 Challenge*, un titolo dello scorso anno che non era riuscito ad affascinarci.

I programmatori hanno assicurato grandi novità per *Next Challenge* e, non dovendosi preoccupare di realizzare nuovi tracciati, hanno potuto dedicarsi a correggere tutti quei piccoli problemi che non permettevano al precedente capitolo di decollare. Si parte dalle vetture, finalmente modellate come si deve e molto simili alle controparti reali: il merito, in questo senso, va soprattutto ai tanti dettagli che fanno la differenza, come le pinze dei freni o le bombature di cofani e parafanghi. Anche le piste hanno subito dei ritocchi importanti e, finalmente, non sembra di sfrecciare in mezzo al nulla: le tribune sono ora gremite di pubblico e sono stati aggiunti parecchi oggetti a bordo pista,

"LE GARE SONO COMBATTUTE A QUALSIASI LIVELLO DI DIFFICOLTÀ"

che contribuiscono a caratterizzare i tracciati e a farli assomigliare a quelli reali. L'illuminazione, dal canto suo, sembra essere stata oggetto di attenzioni particolari, anche se, da quanto abbiamo visto, la versione PC tendeva a essere più scura rispetto a quella console.

Poche, invece, le differenze per quanto concerne la guidabilità delle auto, che si comportavano come in passato, anche se l'Intelligenza Artificiale degli avversari appare ulteriormente migliorata. Ed è proprio questo il fulcro di *Superstars V8 Next Challenge* e, in generale, dei titoli di Milestone: gli avversari sono sempre molto tosti e si adeguano alle capacità del giocatore, con il risultato di gare sempre combattute a qualsiasi livello di difficoltà.

Se avete apprezzato il primo *Superstars V8* non ci sono motivi per non essere interessati a seguire l'evoluzione di questo seguito; difficilmente, però, potrà far gola a chi si aspettava delle migliorie più consistenti rispetto ai piacevoli, ma non fondamentali ritocchi apportati.

GIOCHI COMPUTER



Una Maserati e una Jaguar lottano ruota contro ruota per la prima posizione: le auto di *Next Challenge* sono molto simili alle controparti reali.



Sugli spalti, finalmente, si vede qualcuno! I fondali sono stati oggetto di molte attenzioni in *Next Challenge*.



La profondità di campo è resa bene in movimento, anche se nelle immagini può sembrare poco incisiva.



Con 16 auto in contemporanea, le sfide online dovrebbero risultare più intriganti che in passato.

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Milestone
- **Provenienza:** Italia
- **Nati nel:** 1996
- **Storia:** Nata nel 1996, la software house di Antonio Farina si è sempre concentrata sui giochi di corse, su due e su quattro ruote. Dopo il successo di *Screamer* e *Screamer Rally*, si è distinta in maniera particolare per *Superbike World Championship*, ancora oggi uno dei suoi cavalli di battaglia.
- **Li conosciamo per:** la serie *Superbike*, *S.C.A.R.*, *Evolution GT*.

ATTENDERE PREGO!

Le competizioni di *Superstars V8 Next Challenge* inizieranno in primavera.

E IL QUIDDITCH?

La presenza di uno sport nella saga di Harry Potter, ovvero il quidditch (un gioco a squadre a bordo di scope volanti, per chi non lo sapesse) avrebbe potuto servire su un piatto d'argento agli sviluppatori la possibilità di realizzare minigiochi e livelli alternativi, ma il team di Traveller's Tales ha preferito non divagare troppo e concentrarsi sull'aspetto esplorativo dell'avventura. È comunque previsto l'utilizzo della scopa per raggiungere punti più elevati dello scenario, una volta imparato il relativo incantesimo.

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

Mattoncini da assemblare al grido di "Wingardium Leviosa!"

- **SVILUPPATORE** Traveller's Tales
- **GENERE** Azione/Piattaforme
- **CASA** Warner Bros
- **INTERNET** www.ttgames.com

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 VI FARÀ IMPAZZIRE PERCHÉ:

- È il binomio perfetto: mattoncini e maghetti.
- Comprende oltre 100 personaggi giocabili.
- Propone le vicende dei primi 4 libri di Harry Potter.
- Prevede uno stile di gioco profondo e diversificato.

NON **abbiamo neanche finito di mettere nel ripostiglio le nostre scatole di *LEGO Indiana Jones 2*, eppure il team di Traveller's Tales è già al lavoro su una nuova serie a base di mattoncini, questa volta ispirata alle magiche avventure di Harry Potter.**

Com'è facilmente intuibile dal titolo, *LEGO Harry Potter: Years 1-4* riproporrà i primi quattro anni scolastici di Hogwarts (o, se preferite, i primi quattro libri o film della serie), rielaborandoli nell'ormai collaudata chiave LEGO. Per l'occasione, la struttura di gioco sarà meno centrata sui combattimenti (rispetto alle altre serie *LEGO*), per focalizzarsi maggiormente sull'esplorazione e, soprattutto, sulla possibilità di eseguire vari tipi di incantesimi. Tutti i personaggi giocabili (fra cui figurano i protagonisti e una serie di "pupazzetti" secondari) saranno in grado di sfruttare specifiche abilità e magie, da imparare man mano che si prosegue nel gioco. L'esplorazione degli scenari, infatti, sarà resa possibile affrontando le prove necessarie per padroneggiare i vari sortilegi, come spostare gli oggetti, volare con la scopa o realizzare pozioni raccogliendo gli ingredienti in giro per le ambientazioni.

La componente magica sarà sfruttata anche per cimentarsi nell'ormai classico "assemblaggio dei mattoncini" che, grazie all'apposito incantesimo (uno dei primi

"UNA PROFONDITÀ INEDITA RISPETTO AI TITOLI PRECEDENTI"

disponibili), una volta raccolti in giro possono essere montati nel modo preferito, per dare vita a una vasta serie di oggetti. In questo modo, a detta degli sviluppatori, una delle caratteristiche tipiche dei giochi *LEGO* acquisirà una profondità inedita rispetto ai titoli precedenti, che permettevano al giocatore di realizzare solo costruzioni predefinite.

I quattro "anni" saranno organizzati in altrettanti capitoli e ciascuno comprenderà gli eventi e le situazioni del libro corrispondente, con una pianificazione degli scenari simile a quella giù vista in *LEGO Indiana Jones 2*, che prevede dei livelli molto estesi completamente esplorabili. Ogni capitolo/anno del gioco costituirà uno scenario a sé, riproponendo tutte le scene topiche delle vicende dei nostri maghetti preferiti, con l'immancabile ironia che contraddistingue gli episodi della serie *LEGO* e che, pare, si farà beffe persino del crudelissimo Voldemort.

Non mancherà, quindi, nessuno dei luoghi resi famosi da libri e film, compresa Diagon Alley, che fungerà da "hub" del gioco, cioè il luogo in cui acquistare personaggi e scegliere i livelli in cui cimentarsi. Non ci resta, quindi, che attendere lo spalancarsi dei portoni (di mattoncini) del castello di Hogwarts, previsto per la prossima primavera. GIOCHI COMPUTER


Lezione di Erbologia per Harry e Ron alle prese con la mandragola.


Persino il professor Piton è uno spasso, in versione LEGO!


La presenza di incantesimi ha permesso agli sviluppatori di aggiungere nuove sfumature alla giocabilità.


Anche questa volta, è stata confermata la modalità per due giocatori.

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Traveller's Tales
- **Provenienza:** Manchester
- **Nati nel:** 1990
- **Storia:** L'avventura di Traveller's Tales parte quasi vent'anni fa e vanta la collaborazione con Disney per la realizzazione di una serie di videogiochi ispirati ai film d'animazioni del colosso americano. Nel 2005, il team di sviluppo si fonde con il gruppo editoriale Giant Interactive, dando vita al marchio TT Games. Da questa collaborazione nascono tutti i giochi firmati LEGO.
- **Li conosciamo per:** *LEGO Indiana Jones: Le avventure originali; LEGO Indiana Jones 2: L'avventura continua; LEGO Batman: Il Videogioco; LEGO Star Wars; Le Cronache di Narnia: Il leone, la strega e l'armadio.*

ATTENDERE PREGO!

L'uscita di *LEGO Harry Potter: Years 1-4* è prevista nei mesi primaverili.

SCOOP
prima occhiata

SECONDO IL MAESTRO DELLA SUSPENCE
Il regista Alfred Hitchcock sosteneva che l'attesa del pericolo è peggio del pericolo stesso. Gli autori di *Lost Horizon* avevano a mente questa lezione, forse, quando confezionavano le sfide da proporci. Nelle circostanze peggiori del gioco, infatti, viene spiegato che resta poco tempo al protagonista per salvarsi; eppure, nonostante l'avanzare delle lancette, la tragica fatalità non si verifica. Il giocatore può ragionare con calma e agire senza fretta, ma le pulsazioni accelerate del protagonista, la musica incalzante e il timore che la fine sia vicina, inducono ad affrontare gli eventi con maggiore tensione.

LOST HORIZON

Gli autori di *Secret Files* pescano a piene mani dal repertorio hollywoodiano.

- **SVILUPPATORE** Animation Arts
- **GENERE** Avventura
- **CASA** Deep Silver
- **INTERNET** http://lost-horizon.deepsilver.com

SCRUTIAMO IL *LOST HORIZON* PERCHÉ:
- Abbiamo appena avvistato un'ottima avventura grafica.
- Resterete incantati dall'atmosfera che si respira nel gioco e dai suoi misteri.
- Sarete protagonisti di uno spettacolo formidabile e pirotecnico.
- Troverete la grafica elegante e ricca di dettagli.

INUTILE negarlo, quando si tratta di avventura, la formula del successo è quella di "Indiana Jones", che ha imposto un modello con cui, inevitabilmente, bisogna fare i conti.

Certo, gli stessi ingredienti che caratterizzano il genere si possono trovare in altri contesti narrativi, ma George Lucas e Steven Spielberg hanno servito al pubblico quanto di meglio ci si potesse aspettare. Ecco, dunque, *Lost Horizon*, un'avventura grafica che non nasconde di essersi ispirata alla saga del coraggioso archeologo e che, anzi, ne adotta lo stile.

Corre l'anno 1936, Hitler ha da poco instaurato la dittatura e la Seconda Guerra Mondiale è alle porte. In Tibet, i nazisti hanno teso un'imboscata a un manipolo di soldati inglesi in missione segreta e dei sopravvissuti si è persa ogni traccia. Preoccupato per la sorte del figlio, che aveva preso parte alla spedizione, il governatore di Honk Kong (all'epoca colonia dell'Impero Britannico) si rivolge al protagonista, Fenton Paddock, un ex ufficiale che tira a campare pilotando il suo vecchio aereo.

Per la maggior parte del tempo, il giocatore si identificherà nell'irreducibile Paddock, ma nel corso della partita assumerà anche il controllo di alcuni personaggi minori: sarà possibile passare da uno all'altro, per coordinarne le operazioni e superare le situazioni di stallo. Le sfide si risolveranno con il classico sistema punta e clicca; affrontando gli enigmi, tuttavia, si intuisce la volontà dei programmatori di spezzare la staticità

"AVREMO LA SENSAZIONE DI TROVARCI DENTRO UN FILM DI LUCAS E SPIELBERG"

tipica di questa categoria di giochi, aggiungendo una buona dose d'azione e un ritmo serrato. Al posto dei soliti puzzle, capiterà di trovarsi intrappolati in una cassa gettata in mare o appesi a un furgone durante un inseguimento. Disporremo ugualmente di tutto il tempo necessario per riflettere, ma la percezione del pericolo imminente darà un sapore diverso al rompicapo di turno. Non mancheranno oggetti da raccogliere, combinare e utilizzare con arguzia, ma avremo sempre la sensazione di trovarci dentro un film. I personaggi e alcuni elementi scenografici saranno rappresentati da modelli tridimensionali, inseriti su sfondi di rara bellezza. Fondali disegnati e inquadratura fissa non congelano le emozioni, per merito del taglio cinematografico e della prospettiva da cui osserveremo la scena.

Nonostante le somiglianze con i lungometraggi scritti e diretti da Lucas e Spielberg siano piuttosto evidenti, soggetto e sceneggiatura di *Lost Horizon* sono originali al punto giusto e riescono a catturare sin dalle prime battute. Abbiamo provato il primo capitolo e ne siamo rimasti subito affascinati, peccato che la dimostrazione finisse proprio sul più bello. Se il resto sarà all'altezza, abbiamo di fronte un titolo degno di essere giocato anche (e soprattutto) da chi ritiene che le avventure siano noiose e monotone. GIOCHI COMPUTER



I nazisti batteranno le nostre stesse piste, per impadronirsi di un potente artefatto.



La magia dell'Oriente emergerà dagli ambienti che visiteremo.



Gli scagnozzi della Triade cercheranno di eliminarci in più di un'occasione.



In equilibrio su un'asse trainata da un furgone, con i nemici alle calcagna: ce la caveremo?

DATA DI USCITA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Animation Arts
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** Il titolare dell'azienda tedesca Animation Arts, Marco Zeugner ha ricoperto la carica di lead artist presso Ascaron Entertainment per tre anni, dal 2000 al 2003, periodo in cui collaborò allo sviluppo di *Patrician II: Quest for Power*, *King of the Road*, *Port Royale*, *Pirate Hunter* e *Patrician III*. Nel 2003, fondò una propria casa di sviluppo (Animation Arts, appunto) che si fece notare affiancando il team di Fusionsphere Systems nella lavorazione dell'avventura grafica *Secret Files: Tunguska* (2006) e firmando il suo seguito, *Secret Files 2: Puritas Cordis* (2008).
- **Li conosciamo per:** *Port Royale 2*, *Vermeer 2*, *Darkstar One* e *Holiday World*, oltre che per la serie *Secret Files*.

ATTENDERE PREGO!
Si partirà per il Tibet nel corso del 2010.



L'anno nuovo è ufficialmente iniziato, e dopo i bagordi delle feste si prospetta una delle migliori stagioni per noi videogiocatori. Ricordate i tanti giochi previsti per "il primo trimestre del 2010"? Be', è arrivato, e presto arriveranno anche loro. Nel frattempo, però, non perdiamo di vista l'orizzonte e teniamoci aggiornati con gli ultimi annunci!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

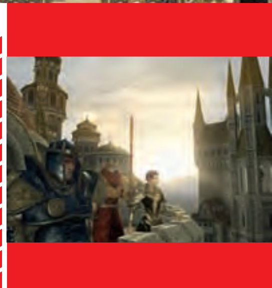
GdR/Strategia

KING ARTHUR

Una tavola rotonda tra wargame e giochi di ruolo.

GALLERY





IL fascino del ciclo arturiano ha colpito il mondo dei videogiochi sin dai suoi esordi, dando vita ad avventure di tutti i tipi con Artù e soci come protagonisti.

Abbiamo visto giochi di ruolo, ma anche picchiaduro a scorrimento risalenti all'epoca d'oro delle sale giochi (chi non ricorda *Knights of the Round*, di Capcom, in cui i cavalieri della Tavola Rotonda combattevano con il malvagio Garibaldi a cavallo?). Ora, Neocore Games rispolvera l'intramontabile mito con questo *King Arthur*, titolo che si ripropone di mischiare elementi di vari generi, dai wargame ai giochi di ruolo, senza dimenticare qualche cenno ai gestionali. La campagna single player si baserà su sei episodi dinamici, che sulla carta garantiranno esiti sempre diversi, e permetteranno di dare una propria impronta alla storia.

Le meccaniche di gioco di *King Arthur* alterneranno la creazione del proprio impero, che avverrà con un sistema a turni su una grande mappa tridimensionale, alle battaglie, che si svolgeranno in tempo reale con migliaia di soldati su schermo. Ci saranno dozzine di unità, con modelli e peculiarità diverse, e il tutto potrà essere goduto anche in compagnia, grazie a un'immancabile modalità multiplayer (online, o anche via LAN). *King Arthur* si rivelerà all'altezza dell'autorevole nome che porta? Lo scopriremo a marzo, quando FX Interactive lo distribuirà in Italia al prezzo aggressivo di 19,95 euro.



Il prode Lancillotto è raffigurato con uno stile non troppo realistico, ma accattivante.

"Mischierà elementi di vari generi, dai wargame ai giochi di ruolo"



I combattimenti in tempo reale si alterneranno a fasi strategiche a turni.

Gioco di corse

SBKX

Gli italiani di Milestone ancora sulla griglia di partenza.

Dopo i buoni risultati ottenuti con *SBK09*, Milestone ha inaugurato un blog che è stato battezzato con il primo filmato di *SBKX*, nuova edizione della loro simulazione di Superbike.



Manca ancora molto all'arrivo sugli scaffali, ma la grafica promette bene.

Per il momento, le informazioni vere e proprie sono scarne e non abbiamo notizie su eventuali nuove meccaniche che verranno aggiunte. Sappiamo, invece, che i programmatori stanno lavorando alacremente per ottimizzare il codice, così da utilizzare la potenza di calcolo avanzata per renderizzare elementi che rendano il tutto più vivace e credibile: meccanici ai box, elementi animati e migliaia di spettatori.

A giudicare dal primo filmato postato sul blog e su YouTube, la direzione è quella giusta, e gli appassionati di Superbike avranno ancora un titolo pensato appositamente per loro.
Ci sono ancora tanti chilometri da fare, prima di arrivare sugli scaffali, ma la strada sembra in discesa.

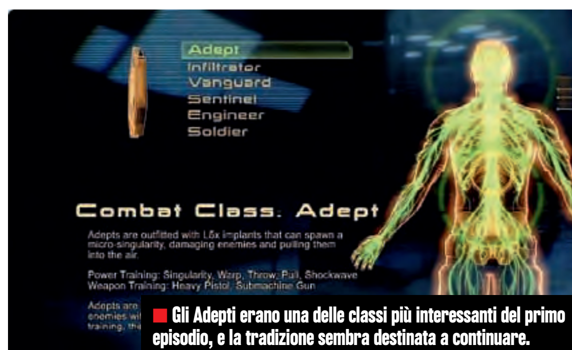
Data di uscita: 2010
Internet: http://blog.milestone.it

Gioco di ruolo/Azione

MASS EFFECT 2

La Forza scorre potente negli Adepti...

Con l'uscita di *Mass Effect 2* alle porte, BioWare sta intensificando la quantità di informazioni divulgate sulle meccaniche del suo nuovo gioco di ruolo d'azione spaziale.



Gli Adepti erano una delle classi più interessanti del primo episodio, e la tradizione sembra destinata a continuare.

Gli ultimi filmati mostrati hanno sottolineato la potenza dell'Adepto, la classe interamente dedicata all'uso di poteri biotici. Rispetto al primo episodio, l'aggiunta più significativa è un'abilità che va a colpire anche i nemici riparati dietro gli angoli, stanandoli ed esponendoli ad altri attacchi. Gli adepti saranno più forti anche nel combattimento ravvicinato e saranno capaci di generare onde d'urto devastanti e di scaraventare i nemici verso i pericoli dei vari livelli con maggiore precisione. Si tratta di un approccio al gioco completamente diverso da quello del Soldato, che consente di affrontare *Mass Effect 2* quasi come un normale sparatutto in terza persona.

Data di uscita: Imminente
Internet: http://masseffect.bioware.com/

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens Vs Predator	Sega	2010	🟠
Assassin's Creed 2	Ubisoft	18 Marzo	🟢
Battlefield: Bad Company 2	EA	Marzo	🟠
Bioshock 2	2K Games	9 Febbraio	🟠
Brink	Bethesda	2010	🟠
Commad & Conquer 4	EA	Marzo	🟢
Culpa Innata 2	Momentum	Inverno	🟢
Dawn of War II: Chaos Rising	THQ	2010	🟠
Dead Space 2	EA	2010	🟠
DC Universe Online	SOE	Inverno	🟢
Deus Ex 3	Eidos	2010	🔴
Diablo III	Activision Blizzard	2011	🟠
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	🟢
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	🟠
Fallout: New Vegas	Bethesda	2010	🔴
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	🟠
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	🔴
Homefront	THQ	2010	🟠
Just Cause 2	Eidos	Primavera	🟢
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	🟠
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	🟢
Mass Effect II	EA	29 Gennaio	🟢
Max Payne 3	Take Two	Inverno	🟠
Metro 2033	THQ	Primavera	🟢
Napoleon: Total War	Sega	Febbraio	🟢
Rage	EA	Estate	🟠
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	🟠
SBKX	Black Bean	2010	🟠
Silent Heroes	Paradox	2009	🔴
Silent Hunter 5	Ubisoft	2010	🟢
Singularity	Activision Blizzard	Marzo	🟢
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	🟠
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	25 febbraio	🟢
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	🟠
Star Trek Online	Namco Bandai	Inizio 2010	🟢
Star Wars The Old Republic	EA	2010	🟢
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera	🟠
Supreme Commander 2	Square Enyx	Primavera	🟠
The Agency	Sony Online	2010	🟠
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft	Primavera	🟠
The Stronghold Collection	2K Games	2010	🟢
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	🟢
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	🟠

Puzzle/GdR

PUZZLE QUEST 2

Il ritorno del puzzle più epico di sempre?



Le semplici regole del primo episodio saranno valide anche in questo seguito.

Dopo aver stupito e intrigato il mondo dei videogiochi con *Puzzle Quest*, titolo a metà tra un gioco di ruolo e un puzzle game, D3P ha annunciato *Puzzle Quest 2*, un degno seguito a base di gemme ed epici combattimenti.

Al momento, il comunicato stampa parla solo di Xbox Live Arcade e Nintendo DS, ma a nostro avviso l'uscita su PC è molto probabile, anche considerando il buon successo del primo episodio. *Puzzle Quest 2* continuerà sulla strada del predecessore, rendendo le battaglie più interessanti con nuove armi, scudi e incantesimi. Le classi disponibili saranno il Mago, l'Inquisitore, il Barbaro e l'Assassino, e imporranno tutte stili di gioco diversi. Come in un gioco di ruolo si farà crescere il proprio eroe guadagnando punti e salendo di livello, per renderlo più letale nella modalità storia e per sconfiggere gli amici nel multiplayer. Ci auguriamo di ricevere presto una conferma dell'uscita su PC.

Data di uscita: primavera 2010
Internet: www.d3p.co.uk



Non solo puzzle! Tra un rompicapo e l'altro, esploreremo uno stereotipato mondo fantasy.

FPS

MODERN WARFARE 2

Confermato lo sviluppo di contenuti scaricabili a pagamento.



Nonostante le critiche indirizzate ad alcune scelte di Infinity Ward, *Modern Warfare 2* è un successo senza precedenti.

Considerando l'incredibile successo riscosso da *Modern Warfare 2*, non c'è da stupirsi che Activision Blizzard e Infinity Ward stiano lavorando a nuovi contenuti scaricabili, naturalmente a pagamento.

La conferma arriva dall'account di Twitter di Robert Bowling, anche noto come Fourzerotwo, Creative Strategist di Infinity Ward, nonché tramite ufficiale con i tanti fan della serie di *Call of Duty*. Su Twitter non si scende mai nei dettagli, ma è facile pensare a un'espansione dedicata alle modalità multiplayer. Poco tempo fa, durante la nostra visita agli studi di Infinity Ward, a Los Angeles, si era parlato anche di una possibile espansione riguardante la modalità Operazioni Speciali. Che sia già pronta a diventare una realtà? In ogni caso, possiamo stare certi che i contenuti aggiuntivi per *Modern Warfare 2* non mancheranno, nei prossimi mesi.

Data di uscita: 2010
Internet: http://twitter.com/fourzerotwo

Azione/RTS

KINGDOM UNDER FIRE 2

Phantagram, la strategia e l'arte del temporeggiare.



Le immagini sono interessanti, ma iniziamo a temere che il gioco vero non lo vedremo mai.

Sono passati esattamente due anni dal primo annuncio di *Kingdom Under Fire 2* e del gioco, come avrete notato, non si è vista neanche l'ombra.

Di tanto in tanto, Blueside e Phantagram tornano a farsi sentire, pubblicando qualche immagine e ripetendo la stessa tiritera. *Kingdom Under Fire 2*, come il suo predecessore, unirà elementi dei giochi d'azione alla *Dynasty Warriors* con elementi tipici dei GdR e degli strategici in tempo reale. Oltre alle modalità in singolo e multiplayer, sarà disponibile un vero e proprio gioco di massa online, che stando a Phantagram sarà il primo nel suo genere. La sua particolarità? Permetterà di prendere parte attivamente a combattimenti fantasy su larga scala, godendosi la profondità di una dimensione tattica tutta nuova. Quello che sappiamo concretamente, per il momento, è che il gioco annunciato due anni fa non ha ancora una data d'uscita ufficiale, e si limita a un vago 2010. Incrociamo le dita.

Data di uscita: 2010
Internet: www.kufii.com

RTS

SUPREME COMMANDER 2

Una data definitiva per la strategia secondo Square Enix.


Le battaglie su larga scala torneranno a far danni anche in questo secondo episodio.



Square Enix torna a parlare di *Supreme Commander 2*, secondo capitolo dell'acclamato RTS di Gas Powered Games, studio responsabile di pietre miliari come *Dungeon Siege* nonché autore del recente (e sfortunato) *Demigod*.
Dopo il primo annuncio, risalente a poco più di un anno fa, il colosso nipponico ha finalmente fissato un periodo per l'arrivo sugli scaffali, ossia la primavera del 2010. *Supreme Commander 2* sarà ambientato venticinque anni dopo l'originale, del quale manterrà i tratti distintivi, ossia le battaglie su larga scala, impreziosendoli con nuovi elementi dedicati espressamente al multiplayer online.

Data di uscita: primavera 2010
Internet: http://na.square-enix.com/sc2/

Contest

G DATA: I VINCITORI

Sul numero di dicembre 2009, GMC e G Data hanno indetto un concorso che metteva in palio ben 10 suite di protezione G Data TotalCare 2010.

Chiedevamo di ideare il nome dell'antivirus definitivo e, come al solito, la voce dei nostri lettori non ha tardato a farsi sentire. Tra tutte le risposte giunte nella casella e-mail di GMC, abbiamo scelto le 10 più brillanti, fantasiose e divertenti. L'elenco completo dei vincitori vi attende, come al solito, sul forum di **GamesVillage.it**, nella sezione Games Contact. Rinnoviamo i complimenti a tutti i partecipanti.

FPS/GdR

DEUS EX 3

I filmati d'intermezzo saranno a cura di Square Enix.

I frutti dell'acquisizione di Eidos da parte di Square Enix iniziano a farsi sentire, probabilmente in positivo.

Lo studio di Eidos Montreal, infatti, utilizzerà filmati d'intermezzo creati da Square Enix, casa che ha alle spalle una grande esperienza nella creazione di contenuti di qualità, e non solo nel campo dei videogiochi. Molti ricorderanno il film di *Final Fantasy* (o anche le ottime scene d'intermezzo dei giochi veri e propri), ma non tutti sanno che una divisione di Square collaborò con i fratelli Wachowski e diede vita a uno degli Animatrix, "The Final Flight of the Osiris". La collaborazione è potenzialmente fertile, dunque, e ci spinge ad attendere con più trepidazione *Deus Ex 3*.

Data di uscita: da definire
Internet: www.deusex3.com


Eidos e Square Enix non sono certo generosi, quando si tratta di dare notizie e immagini su *Deus Ex 3*.

PILLOLE

MEDAL OF HONOR

Come vi avevamo preannunciato il mese scorso nelle News di GMC, EA ha deciso di riportare in auge una delle sue serie più di successo, annunciando il nuovo *Medal of Honor*, in uscita nel corso del 2010.
Il gioco introdurrà il "tier 1 operator", un nucleo della National Command Authority cui vengono affidate missioni ritenute impossibili. Il tutto sarà ambientato in Afghanistan e, un po' come in *Modern Warfare*, non si parlerà più di Seconda Guerra Mondiale, bensì di un conflitto contemporaneo.

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

Ubisoft ha annunciato ufficialmente lo sviluppo di *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate*, previsto per maggio 2010. Stando alle prime notizie, *Le Sabbie Dimenticate* segnerà un ritorno alle atmosfere della trilogia cominciata con *Le Sabbie del Tempo*, nel 2003, che ha a tutti gli effetti dato il "la" alla rinascita della serie. Al momento non ci sono immagini, ma siamo curiosi di vedere se l'apprezzato stile in Toon Shading dell'ultimo episodio verrà riproposto, o se gli sviluppatori opteranno per un look più realistico e tradizionale.
Ci chiediamo se, con questo ritorno alle origini, Ubisoft si riferisca anche al livello di difficoltà – con tutti i pregi e i difetti che ciò comporterebbe. *Le Sabbie Dimenticate* dovrebbe debuttare a maggio 2010.

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €

ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 30 gennaio 2010

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED



GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2



GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON



GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM



GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

vai sul sito www.spreastore.it



GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM



GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE



GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2



GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE



GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK

Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire	€ 7,90
	GMC 163 – Natale 2009 – Alone in the Dark	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità — Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data______________ Firma del titolare______________



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°164

ISTANTANEA SU: *KANE & LYNCH 2 DOG DAYS*

- **Casa:** Square Enix
- **Sviluppatore:** IO Interactive
- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** www.kaneandlynch.com
- **Nei Negozi:** Primo trimestre 2010
- **Perché aspettarlo:** Le scelte stilistiche e i ritocchi alla giocabilità potrebbero finalmente rendere giustizia a Kane e Lynch, due personaggi potenzialmente ottimi per un videogioco, ma sfruttati in maniera poco efficace in *Dead Men*.



Guardando le immagini, il nuovo *Kane & Lynch 2: Dog Days* potrebbe lasciare perplessi. Per fortuna, l'effetto in movimento è decisamente migliore.



La città di Shanghai è riprodotta molto bene, e rende perfettamente l'idea del posto caotico e sovraffollato che è nella realtà.



FILMATI VIRALI

Per promuovere *Kane & Lynch 2*, i programmatori hanno evitato trailer in alta risoluzioni e – addirittura – immagini del gioco: il giorno dell'annuncio ufficiale, sul sito sono apparsi solo due brevi filmati in bassa risoluzione, peggio di quanto si vede su YouTube, realizzati con il motore di gioco, ma ulteriormente "sporcati" dal fatto che erano riprese di una telecamera di sicurezza virtuale. A dispetto della qualità video, sono di forte impatto e riescono a rendere bene l'idea dello stile (sia dal punto di vista grafico, sia da quello dei contenuti) che IO Interactive vuole dare alla sua nuova avventura. Li trovate all'indirizzo: **www.kaneandlynch.com**



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Il diario di uno psicopatico in gita a Shanghai.

QUANDO, nel novembre 2007, venne lanciato *Kane & Lynch: Dead Men*, l'accoglienza da parte del pubblico fu notevole, tanto da giustificare un seguito realizzato con grande dispiego di mezzi, almeno a giudicare dal numero di persone coinvolte nel progetto.

Queste ultime occupano due piani della non piccola sede di IO Interactive, situata vicino al centro di Copenhagen. Siamo dunque volati in Danimarca, per "assaggiare" il nuovo *Kane & Lynch 2: Dog Days*, previsto per il primo quadrimestre del 2010.

Prima della presentazione del gioco, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con i programmatori, i quali hanno ammesso che il loro precedente lavoro poteva essere rifinito meglio e ci hanno assicurato che, questa volta, è stata dedicata la necessaria attenzione a tanti piccoli particolari, soprattutto per quanto concerne le scelte stilistiche.
Partiamo proprio dallo stile: da anni siamo abituati a giocare in HD, a voler contare i capelli sulla testa dei personaggi, anche quelli sullo sfondo, a godere di un livello di dettaglio sempre maggiore, ma *Kane & Lynch 2* va in direzione nettamente opposta. Invece di prendere ispirazione dalle megaproduzioni cinematografiche, gli sviluppatori hanno deciso di orientarsi verso lo stile crudo e "grezzo" dei filmati su YouTube, ripresi tramite cellulare o telecamere di sicurezza. Colori snaturati, fastidiosi riflessi dovuti alle ottiche di bassa qualità dei telefonini e inquadrature palesemente amatoriali sono, per una volta, una scelta precisa e non dei limiti imposti dalla tecnologia o dall'inesperienza di chi la usa.

L'idea, ci hanno detto i ragazzi di IO Interactive, è quella di dipingere al meglio la realtà, esattamente come accade nei filmati che vengono caricati ogni giorno su YouTube, scarsi dal punto di vista tecnico e artistico, ma in grado di descrivere l'accaduto perfettamente, senza "romanzarlo" tramite l'intervento di regista e sceneggiatore. Una scelta stilistica che riguarda i filmati realizzati per promuovere il gioco (facilmente reperibili sia sul sito ufficiale di *Dog Days*, sia su YouTube), ma che è evidente anche nelle parti giocate. Questo, naturalmente, non implica una realizzazione tecnica di poco conto, tutt'altro: il secondo *K&L* si distingue per modelli tridimensionali e texture di tutto rispetto, per non parlare delle animazioni. L'enorme città di Shanghai è ben riprodotta con i suoi neon, i grattacieli e, soprattutto, le squallide zone in cui andrà a muoversi Lynch, il vero protagonista di



■ Il sistema di copertura di *Kane & Lynch 2: Dog Days* sembra funzionare discretamente.



I GIORNI DELLA CANICOLA

Il titolo del gioco, *Dog Days*, fa riferimento ai giorni della canicola, il periodo più caldo e umido dell'estate. Non è da escludere, però, che sia una sottile citazione del film "Quel pomeriggio di un giorno da cani" ("Dog Day Afternoon", in lingua originale), la cui trama, per certi versi, è simile a quella del nuovo *Kane & Lynch*.



■ Canottiera bianca sporca di sangue e occhiali da sole anche di notte: difficile pensare a un personaggio più rozzo e brutale di Lynch.

questa avventura – per lo meno quando la si affronta in single player. Se, infatti, nella modalità cooperativa sarà possibile controllare entrambi i personaggi, quando si affronta l'avventura da soli non si può scegliere. Anche in questo caso, si tratta di una precisa scelta di stile: questo capitolo racconta un'avventura di Lynch (il cappellone psicopatico), ed è lui il fulcro di ogni situazione, mentre Kane fa da comprimario.

"RACCONTA UN'AVVENTURA DI LYNCH, ED È LUI IL FULCRO DI OGNI SITUAZIONE"

Dal punto di vista dello schema di gioco non ci sono notevoli differenze rispetto al capitolo precedente, trattandosi anche in questo caso di uno sparatutto in terza persona. Fortunatamente, però, sono state ritoccate le meccaniche, prendendo spunto dalle produzioni di maggior successo degli ultimi anni: possiamo quindi godere dell'introduzione di un piacevole sistema di copertura (basato sulla pressione di un tasto e non automatico) e dell'ormai immancabile energia vitale che si ricarica automaticamente quando si trova un riparo, come in tutti gli sparatutto da qualche tempo a questa parte.

Per il momento, abbiamo avuto modo di vedere un solo livello di *Kane & Lynch 2 Dog Days*, ambientato all'interno di un ristorante: Lynch doveva farsi strada sino all'uscita, sparando all'impazzata contro qualsiasi nemico gli si parasse di fronte, possibilmente evitando di coinvolgere i civili. L'Intelligenza Artificiale ci è parsa particolarmente accanita nei confronti del protagonista, che per tenerle testa doveva saltellare freneticamente da una protezione all'altra, facendo attenzione ai nemici che tentavano di accerchiarlo. Al di là delle scelte stilistiche, l'impressione è che questa volta il lavoro fosse molto più rifinito rispetto a quanto visto in *Kane & Lynch: Dead Men*.

IO Interactive si sta apparentemente muovendo nella giusta direzione: speriamo che il risultato finale mantenga le aspettative e che sia in grado di far dimenticare gli errori commessi nel precedente episodio.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *SPLIT/SECOND*

Casa: Disney Interactive Studios

Sviluppatore: Black Rock Studio

Genere: Gioco di guida

Requisiti di sistema: CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB

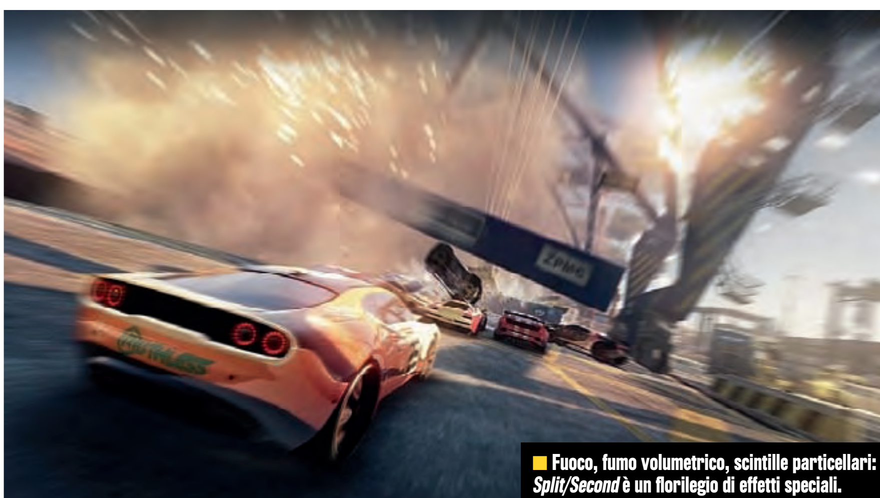
Internet: www2.disney.co.uk

Nei Negozi: Primo trimestre 2010

Perché aspettarlo: Perché aggiunge una variabile in più alle classiche dinamiche da gioco di guida arcade, ovvero spettacolari esplosioni "telecomandate" per mettere fuori gioco gli avversari e modificare morfologicamente i tracciati di gara.



I Power Play non servono solo a rallentare gli avversari, ma anche a modificare la morfologia dei circuiti.



Fuoco, fumo volumetrico, scintille particellari: *Split/Second* è un florilegio di effetti speciali.



PARAURTI PARLANTI

Tra le originali scelte di design che caratterizzano *Split/Second* non si può non sottolineare quella che utilizza i paraurti posteriori delle auto come veri e propri display informativi. Giri effettuati e restanti, posizione occupata in gara e, appena sotto, il semicerchio che indica la carica dei cosiddetti Power Play e Super Power Play, ovvero le possibilità d'interagire con particolari elementi dello scenario (facendoli muovere, esplodere, crollare, eccetera) per complicare la vita ai rivali motorizzati.



SPLIT/SECOND

Un gioco di guida che spacca: il secondo, gli avversari e anche i tracciati!

IPER-REALISTICO!

Con buona pace di Umberto Eco e dei suoi "Viaggi nell'Iperrealtà", la definizione di "Hyperreality" data e applicata a *Split/Second* da parte dei suoi sviluppatori implica, più semplicemente, uno spettacolare sconfinamento dalla realtà delle corse automobilistiche tradizionali attraverso l'esagerato impatto materiale e visivo di esplosioni ed effetti speciali di stampo cinematografico, mai visti in tale quantità e qualità nemmeno in un videogioco.

COME inventare qualcosa di nuovo in un genere, quello dei giochi di guida, che ormai offre margini ristretti per l'innovazione?

Se parliamo di titoli arcade votati più alla spettacolarità e all'originalità (sia visiva, sia in termini di meccaniche di gioco), che alle rigorose e realistiche simulazioni, in verità qualche nuova strada da percorrere forse è rimasta. Ce lo dimostra, per esempio, *Split/Second*, il nuovo gioco di guida realizzato da Black Rock Studio (ovvero i "vecchi" Climax, già autori del sobbalzante *Pure* e di *MotoGP '07*), che ci ha invitato nei suoi studi inglesi per verificare con mano a che punto si è arrivati nel relativo sviluppo.

Split/Second, fondamentalmente, applica il concetto di distruzione spettacolare degli avversari (il Takedown già sperimentato con successo in *Burnout Paradise*) non più direttamente ai veicoli rivali, ma indirettamente agli elementi interattivi caratterizzanti i tracciati di gara, da utilizzare a proprio vantaggio e a scapito degli altri concorrenti motorizzati. L'idea rende ancora più dinamiche e imprevedibili le competizioni, alterando addirittura la stessa morfologia stradale.

Le cinque zone in cui è suddivisa la fittizia metropoli della West Coast americana di *Split/Second* (ospitanti una ventina abbondante di tracciati di gara) sono tutte estremamente caratterizzate in termini di elementi scenografici, per una volta non fini a sé stessi, ma protagonisti attivi delle competizioni.

Dalle gigantesche petroliere dei cantieri navali alle sopraelevate ferroviarie della downtown, passando per i jumbo-jet in atterraggio sulle piste dell'aeroporto, i piloti di *Split/Second* non solo devono tenere conto di quel che succede in pista davanti a loro, ma anche e soprattutto del caos che si scatena di fianco, sopra e, talvolta, sotto il proprio bolide lanciato a folle velocità. Un caos spesso e volentieri controllato, nel senso che gli stessi piloti hanno letteralmente nelle loro mani il proprio destino e quello degli avversari, oltre al volante, virtuale o reale che sia. Proprio in questa sorta di "multitasking al volante" cui sono spinti i giocatori sta l'originalità del titolo Black Rock.

Non basta manovrare con precisione la propria auto, seppure con un sistema di controllo di stampo dichiaratamente arcade. Non basta tenere d'occhio gli avversari e le loro manovre, sebbene siano solo sette (computerizzati o umani online) oltre e a se stessi. In *Split/Second* sono richiesti tempismo assoluto e reattività esplosiva anche per far scattare le trappole detonanti ai danni dei rivali, oltre che per evitare quelle attivate contro di voi.

Ciminiere imponenti che si abbattono a terra, gru impazzite che scaricano il loro pesante carico nel bel mezzo della pista, esplosioni che modificano definitivamente la morfologia del tracciato, aprendo improbabili scorciatoie e chiudendo drammatici vicoli ciechi: gestire con sangue freddo e riflessi fulminei tutto questo non è facile, così come decidere quando "scatenare l'inferno" e quando prepararsi per farlo, visto che i cosiddetti Power Play esplosivi vanno caricati concatenando manovre spregiudicate





Le esplosioni, ancor più degli incidenti, sono le vere protagoniste di *Split/Second*.

DANNI SECONDARI

In un gioco come *Split/Second*, in cui basta un secondo (spaccato) di gara per ritrovarsi l'auto (spaccata) in mille pezzi, gli sviluppatori hanno preferito non implementare un permanente danneggiamento visivo – né tanto meno meccanico – delle vetture. Insomma, come in *Burnout Paradise*, sarà possibile apprezzare nel gioco le spettacolari conseguenze dirette degli incidenti, con tanto di slow motion, senza però che queste ultime riducano permanentemente a un catorcio il proprio bolide.





Le fuoriserie del gioco sono solo ispirate, anche se pesantemente, a modelli automobilistici reali.

ROMBI GRANULARI

Black Rock Studio ha sviluppato per *Split/Second* il cosiddetto Granular Playback System, un innovativo sistema di campionamento e sintetizzazione audio dei poderosi rombi dei bolidi del gioco che, attraverso una comoda interfaccia a barre indipendenti, consente di controllarne e alterarne qualsiasi componente sonora. Una procedura applicata anche per le fragorose e diverse esplosioni che rappresentano lo spettacolare "fil rouge" del gioco di guida firmato Disney.

"RICHIEDE TEMPISMO ASSOLUTO E REATTIVITÀ ESPLOSIVA"

grazie a uno stile di guida aggressivo, fatto di sportellate prolungate e derapate controllate.

Il tutto in perfetto stile cinematografico, con un'interfaccia grafica a schermo limitata ai minimi termini per esaltare l'imponenza deflagrante della distruzione che si abbatte sui percorsi di gara, in un tripudio di effetti volumetrici e particellari, letteralmente esplosivi a livello sia visivo, sia sonoro. E la sensazione di vivere i tanto sognati inseguimenti visti al cinema sarà esaltata nella modalità Stagione, strutturata come una serie a episodi anche nella presentazione della sequenza di gare che la compongono.

A chi a un film intero preferisse, magari, un adrenalinico trailer di pochi minuti, invece, è dedicata la modalità denominata Nemesis (il titolo è provvisorio), che si affianca alle solite Gare Veloci, offline e online. In pratica, si tratta di una sorta di "survival mode" nel quale resistere più tempo possibile alla devastazione che, stavolta, vi viene scatenata addosso senza possibilità di replica. La versione mostrataci prevedeva un ovale interrato realizzato dentro i famosi canali di scolo in stile Los Angeles e popolato da una muta di TIR scaricanti pericolosissimi barili esplosivi. Ai giocatori l'ingrato compito di sopravvivere a oltranza e prolungare l'incalzante conto alla rovescia, evitando le minacce esplosive e superando quanti più camion possibile. Una modalità che, sebbene colma di tensione e adrenalina, ci ha dato l'impressione di essere stata inserita un po' a forza per allungare il brodo, vista la mancata integrazione dell'interazione diretta con gli scenari del gioco, il vero punto di forza di *Split/Second*.

Un cuore esplosivo che, probabilmente, pulserà a lungo e a pieno ritmo, soprattutto in modalità multiplayer, mentre quella in singolo potrebbe smorzare progressivamente il suo battito, una volta che il pilota avrà memorizzato posizione ed effetti dei vari elementi interattivi presenti sui tracciati, imparando quali far scattare e quali schivare, quando farlo e come farlo, ai danni di un'Intelligenza Artificiale che non sarà mai così reattiva e imprevedibile quanto quella di altri concorrenti umani. Un cuore, comunque, che sottoporremo presto a un attento elettrocardiogramma sotto sforzo, in sede di recensione.



ISTANTANEA SU: *THE WHISPERED WORLD*

- **Casa:** Deep Silver
- **Sviluppatore:** Daedalic Entertainment
- **Genere:** Avventura
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, DVD-ROM
- **Internet:** www.the-whispered-world.com
- **Data di uscita:** 12 febbraio
- **Perché aspettarlo:** Poche avventure con un'estetica da cartone animato vantano un tratto artistico capace di rapire lo sguardo: questa, effettivamente, è una gioia per gli occhi, grazie a colori vibranti e panorami incantevoli. Ma le sfumature malinconiche della trama riusciranno a catturarci?


L'incontro fortuito con un messaggero reale ci cambierà la vita.






Questa sarebbe la cucina dove nonno Antonius prepara le sue pietanze?

IL FARDELLO DEL CLOWN TRISTE

Il personaggio controllato dal giocatore è Sadwick, un adolescente che non ama il ruolo di pagliaccio assegnatogli dal nonno Antonius e dal fratello maggiore Ben, poiché preferirebbe dedicarsi a un tipo di spettacolo più intelligente. La verità è che non ha abbastanza talento per calcare la scena e non se la cava bene neppure quando deve provocare l'ilarità del pubblico. Per ironia della sorte, stando alla profezia di un oracolo, il destino del mondo è nelle sue mani.



THE WHISPERED WORLD

La salvezza del mondo è nelle mani di un clown.

NIENTE distrazioni per Sadwick, il giovane protagonista di *The Whispered World*, la cui infanzia è finita anzitempo, costretto ad abbandonare ogni distrazione per dare il proprio contributo all'attività di famiglia: il circo.

Da generazioni, infatti, l'arte circense è tramandata di padre in figlio e, quando è giunto il suo turno, Sadwick ha dovuto mettere in un cassetto sogni e aspirazioni; è stato allora che ha incominciato ad avere terribili incubi, più simili a premonizioni sul futuro: sappiamo, fin dall'inizio, che sarà responsabile della distruzione del mondo e che ciò avverrà presto.

Sebbene non ancora conscio del proprio destino, il piccolo clown ha l'umore a pezzi, perché in fondo sente che qualcosa sta per cambiare e in peggio. A nulla valgono le proteste dirette al fratello maggiore e al nonno, che scambiano per fantasie infantili le sue legittime preoccupazioni e trascurano il suo malessere. Quando un oracolo gli predice i progetti del Fato, Sadwick trova la forza di intraprendere un viaggio per tentare di opporsi all'inevitabile catastrofe.

"I PANORAMI DIPINTI A MANO SONO SPLENDIDI"

The Whispered World è un'avventura che ricorre a sfumature delicate per descrivere il percorso di formazione del personaggio principale: non è cupa quanto le tematiche che tratta, ma anzi, utilizza una narrazione "sussurrata", dai toni pacati e, in certi frangenti, sottotono. In particolare, la figura di Sadwick parrebbe poco carismatica, forse a causa della sua indole da depresso cronico, ma non escludiamo che questa fragilità riesca a far breccia nei cuori dei giocatori più sensibili. Nutriamo qualche perplessità anche verso la trama, che nelle fasi iniziali stenta a decollare e che non sembra saper sfruttare il fascino dell'ambientazione. Abbiamo il timore che molte trovate si inquadrino a fatica in un contesto più ampio: il filo che lega tra loro ottimi paesaggi e situazioni fuori dal comune ci è parso un po' esile.

È però presto per esprimere un verdetto e speriamo che le incertezze si limitino alla porzione di gioco provata grazie alla versione in corso d'opera di *The Whispered World* sottopostaci dagli sviluppatori.

Le missioni si affrontano con il classico sistema punta e clicca, e vertono sulla soluzione di enigmi, affidandosi all'intuito o combinando gli oggetti raccolti. L'assenza della terza dimensione non si nota quasi, ammirando gli splendidi panorami dipinti a mano, in quanto colori e prospettiva aggiungono la profondità mancante: la direzione artistica può andar fiera del lavoro svolto.

Quando finalmente avremo la versione definitiva di *The Whispered World* sapremo se ci sarà una trama solida all'interno della cornice poetica.



Star Wars The Old Republic

Con un salto nell'iperspazio abbiamo incontrato gli sviluppatori di BioWare, uno dei più acclamati studi di sviluppo di giochi di ruolo della storia del PC. Questa volta, si apprestano a completare una delle loro quest più ardite: abbandonare il pianeta single player e avventurarsi nella galassia dei MMORPG. L'aspirante Jedi **Fabio Bortolotti** è diventato un padawan di Ray Muzyka, per farsi insegnare tutti i segreti di *Star Wars: The Old Republic*. Che la Forza sia con noi!

ANNI fa, gli studi di BioWare si guadagnarono in un sol colpo un posticino nel cuore di tutti i videogiocatori appassionati di "Guerre Stellari".

Il loro *Star Wars: Knights of the Old Republic* raccontava una storia avvincente, abbinandola a meccaniche da gioco di ruolo e valorizzandola con personaggi e dialoghi memorabili. Furono in molti a definire *KOTOR* il più bel "Guerre Stellari" dopo la trilogia originale, nonché il videogioco ispirato alla saga più bello dai tempi di *X-Wing* e *TIE Fighter*. Pur muovendosi nel rigido universo narrativo creato da George Lucas, gli sviluppatori si erano potuti prendere tante libertà, raccontando una storia nuova e svincolata dalle vicende della famiglia Skywalker. *KOTOR*, infatti, si svolgeva nella Vecchia Repubblica, quattromila anni prima di "Star Wars Episodio IV – Una Nuova Speranza", e presentava una galassia con un assetto politico completamente diverso da quello cui siamo abituati, dove la lotta tra Jedi e Sith era ancor più su larga scala.

Il secondo episodio della serie, curato da Obsidian, finì con molti punti interrogativi, che lasciavano presupporre l'arrivo di un seguito vero e proprio, di un terzo episodio che chiudesse la saga iniziata da BioWare. Il seguito in questione non arrivò mai e il dispiacere dei fan stava iniziando quasi a finire nel dimenticatoio. Poi, BioWare ha annunciato *Star Wars: The Old Republic*, un GdR online di massa (MMORPG) che ci riporterà, ancora una volta, nella Vecchia Repubblica. L'annuncio, in un primo momento, ha deluso coloro che desideravano un semplice *KOTOR 3*. Questi ultimi avrebbero forse preferito un'esperienza offline, rispetto a un impegnativo titolo online stile *World of Warcraft*. L'obiezione è valida, ma dopo il nostro ultimo incontro con lo staff di BioWare e la nostra prova giocata di *The Old Republic* siamo ottimisti, e pensiamo che questo nuovo titolo abbia le carte in regola per mettere d'accordo tutti, unendo i pregi di *KOTOR* all'emozionante e dinamica struttura dei MMORPG.

"*The Old Republic* è *KOTOR 3*," ci racconta Ray Muzyka, grande capo di BioWare, "ma anche *KOTOR 4*, *5*, *6* e *7*". La sua provocazione non riguarda solo la natura aperta imposta da un gioco di ruolo online, costantemente aggiornato e mantenuto vitale dalle imprevedibili relazioni con gli altri utenti. Si riferisce anche a come,

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** MMORPG
- **Casa:** EA/LucasArts
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.swtor.com
- **Giochi precedenti:** Gli studi di BioWare, nati nel 1995 da tre medici innamorati dei videogiochi, hanno rivoluzionato il mondo dei GdR su PC, firmando pietre miliari del genere come *Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic* e il recente *Dragon Age: Origins*.

CHE LA FORZA SIA CON LORO

The Old Republic permetterà di schierarsi con l'Impero dei Sith o con la Repubblica Galattica, impersonando otto classi, tutte rigorosamente umane. Ogni mestiere ha diverse specializzazioni e, secondo le scelte fatte nella trama, otterrà degli aiutanti che ne colmino le lacune, proprio come in un GdR single player.

CATTIVI



Bounty Hunter
Questi cacciatori di taglie, ispirati a Boba Fett, sono in grado di combattere alla pari con i Jedi e ricorrono a trucchetti e armi altamente tecnologiche. I Bounty Hunter hanno una potenza di fuoco devastante e sono pericolosi sia a lungo, sia a corto raggio.



Imperial Agent
L'Impero dei Sith non si regge solo sul Lato Oscuro della Forza, ma anche sull'abilità e l'astuzia dei suoi agenti, maestri nell'arte dell'infiltrazione e dell'inganno. Si tratta di una classe con tante abilità utili e un focus sul combattimento dalla distanza.



Sith Warrior
Il braccio armato dell'Impero dei Sith. Questi potenti guerrieri eccellono nell'uso della spada laser, che affiancano a un impiego aggressivo dei poteri della Forza. Riparati da robuste armature, i Sith Warrior sono ideali nei combattimenti in corpo a corpo.



Sith Inquisitor
L'ultima classe annunciata da BioWare propone un approccio più tattico all'uso dei poteri del Lato Oscuro. I Sith Inquisitor usano attacchi a lungo raggio, che uniscono mosse per stordire gli avversari e tecniche per recuperare energia.

BUONI



Trooper
I Trooper sono i coraggiosi soldati della Repubblica Galattica ed eccellono nell'uso del blaster e delle armi a distanza. Le loro abilità consentono di gettarsi senza paura nel cuore della battaglia e si rivelano inarrestabili se affiancate a quelle dei Jedi.



Smuggler
Ispirati a Han Solo, questi scaltri personaggi si concentrano sulla furtività e sul carisma, ma riescono a cavarsela anche con un blaster in mano. Secondo le abilità scelte durante l'evoluzione, potranno concentrarsi di più sul combattimento o sui loro talenti da ladruncoli.



Jedi Knight
I nobili cavalieri Jedi, capaci di dominare i poteri della Forza e maestri nell'uso della spada laser. Un po' come i Sith Warrior, danno il proprio meglio nel corpo a corpo, ma sono in grado anche di difendere gli alleati deflettendo con la spada i colpi dei blaster.



Jedi Consular
Ispirati alla figura di Yoda, questi nobili Jedi sono maestri nell'uso della Forza, che utilizzano per spostare oggetti con la telecinesi o per guarire i propri alleati. Naturalmente sanno usare la spada laser, all'occorrenza, e sono in grado di usare trucchetti mentali per confondere gli avversari. *Questa non è la classe che state cercando...*



I Sith Inquisitor sono particolarmente efficaci negli attacchi a distanza.



Nonostante la presenza delle tante razze dell'universo di "Guerre Stellari", solo i personaggi umani saranno giocabili.

"The Old Republic è KOTOR 3, 4, 5, 6, 7..."

nell'avventura, la trama sia messa in primo piano e a come la crescita di un personaggio non si limiti a una sterile sequenza di quest. Sin dai nostri primi minuti con *The Old Republic*, ci siamo imbattuti in dialoghi ricchi di sfaccettature, con diversi esiti possibili in base alle frasi scelte. Ogni personaggio non giocante (PNG) con cui si scambiano due chiacchiere non è semplicemente un distributore di missioni, bensì un tassello di un grande universo narrativo, che si evolve insieme al nostro eroe.

Come in tutti i giochi BioWare, uno dei punti focali delle meccaniche di gioco è la morale, in base alla quale la trama si dipanerà in modi diversi. Se stessimo parlando di un gioco di ruolo single player non ci sarebbe niente di strano, ma applicare una struttura così flessibile a un grande mondo persistente è un esperimento molto interessante, che potrebbe creare una nuova tendenza nell'inflazionato genere dei MMORPG. Le problematiche, infatti, sono molteplici, e riguardano sia la mole di dati e materiale da produrre, sia l'uniformità dell'esperienza dei vari partecipanti.

In *The Old Republic* ci saranno otto diverse classi, quattro schierate con l'Impero dei Sith, e quattro con la Repubblica Galattica: ognuna avrà una sua storia, con tutti i bivi e le variabili del caso, e sarà integrata in una narrazione di ampio respiro. Ogni personaggio potrà incontrare e scegliere diversi aiutanti e alleati, che, secondo le azioni intraprese, apriranno storie secondarie.

COME UN CARTONE ANIMATO

Pur essendo perfettamente ragionevole sotto più punti di vista, lo stile grafico da serie animata adottato per *The Old Republic* potrebbe non piacere a tutti. Non ci riferiamo tanto alle scelte cromatiche, quanto alla raffigurazione dei volti e alle proporzioni dei personaggi. È indiscutibilmente un lavoro di ottima fattura, ma forse ci vorrà un po' per imparare ad apprezzarlo.





CHI TROVA UN AMICO...

Come tutti i giochi BioWare, *The Old Republic* prevede vari alleati, che incontreremo nel corso dell'avventura e sbloccheremo in base alle nostre azioni. Per esempio, i Sith Inquisitor avranno modo di portarsi appresso Khem Val, un guerriero forte nel corpo a corpo, oppure Xalek, un tizio simile a Darth Maul ed esperto nell'uso di poteri difensivi.



I Jedi Consular, un po' come Yoda, saranno in grado di usare poteri telecinetici.



Come se non bastasse, salendo di livello si avrà modo di personalizzare lo stile del proprio eroe, seguendo un albero di abilità che lo specializzerà in diversi settori, dando luogo a tanti modi di affrontare l'avventura e di cooperare con eventuali alleati in carne e ossa.

Per esempio, ci è stato mostrato il potenziale percorso evolutivo di uno Smuggler, la classe ispirata a Han Solo: seguendo la via dello Scoundrel otterrà peculiarità mirate alla furtività e agli attacchi alle spalle, mentre scegliendo quella del Gunslinger diventerà abile con i blaster e gli attacchi a distanza. In ogni caso, la quantità di testo e file audio creata da BioWare (i personaggi sono interamente doppiati) è senza precedenti, e fa pensare che questo *The Old Republic* possa essere visto come tanti giochi di ruolo tutti insieme o, volendo, come tanti potenziali seguiti per il mitico *KOTOR*.

In quest'ottica è fondamentale notare come, pur trattandosi di un prodotto esclusivamente online, il gioco non obblighi alle "fatiche" cui ci ha abituato *World of Warcraft*. *The Old Republic* incoraggia l'interazione con altri giocatori, ma non obbliga nessuno a tenerla in primo piano. "È la parte più divertente," ci racconta il creative director di BioWare, "ma chi preferirà un approccio solitario non rimarrà deluso."

Di tanto in tanto, sarà necessario interfacciarsi con altri esseri umani, ma in linea di massima sarà possibile godersi il tutto, dall'inizio alla fine, avendo la sensazione di essere da soli, in single player, e di trovarsi semplicemente in un universo popolato da persone vere piuttosto che da bot e personaggi non giocanti. Allo stesso modo, chi vorrà troverà arene e occasioni di fare del PvP (Player vs Player, ossia sfide competitive tra giocatori), mentre i più tradizionalisti avranno il loro bel da fare con il più classico PvE (Player vs Environment, ossia i combattimenti contro i nemici comandati dalla CPU del server in questione). *The Old Republic* non cerca di scimmiottare *World of Warcraft* e vuole anzi fornire un'alternativa valida e interessante al capolavoro di Blizzard, mutuandone alcuni punti forti, ma seguendo una filosofia completamente diversa. Invece di raid e istanze per 40 giocatori, avremo missioni con quattro posti e, per ottenere oggetti e abilità, non ci sarà bisogno di "grindare", ossia di investire tempo in incarichi ripetitivi, ma redditizi, come l'uccisione di determinati nemici in un'area o la ricerca di materiali preziosi da rivendere.

L'idea di BioWare è intelligente, anche perché ha le carte in regola per risucchiare nel mondo online tutti coloro che, per un motivo o per l'altro, hanno evitato i tanti MMORPG usciti in

NON SOLO JEDI

Calcolando il fascino delle spade laser, abbiamo chiesto a Ray Muzyka se non teme che tutti i giocatori sceglieranno di diventare Sith o Jedi. La sua risposta è stata molto schietta: "Magari, all'inizio ci saranno più Sith e Jedi, ma ognuna delle classi che abbiamo progettato è appagante e divertente da usare, e permette di vivere avventure diverse da quelle cavalieri e dei loro nemici giurati." L'idea ha senso e, a ben pensarci, è l'unica soluzione plausibile.





A differenza dei Jedi Knight, i Consular hanno molte abilità per confondere e rendere innocui i nemici.



UNA GALASSIA LONTANA LONTANA

Giocando a *The Old Republic*, avremo la possibilità di esplorare tanti pianeti, quindi dovremo viaggiare nello spazio. Abbiamo chiesto agli sviluppatori qualcosa sulle meccaniche che governeranno gli spostamenti nella galassia, ma sfortunatamente non abbiamo ottenuto una risposta esaustiva. Tutto quello che possiamo dirvi è che si giocherà anche nello spazio, e che i viaggi non saranno delle semplici schermate di caricamento.



Per favorire lo stile, saranno previsti dei bonus per chi si veste usando le parti di uno stesso set.

questi anni. Ray Muzyka ci ha parlato a lungo di come lo stile di *The Old Republic* sia accessibile e assimilabile a quello di un confortevole GdR tradizionale, ma anche di come i fanatici dell'online troveranno pane per i propri denti, con sfide emozionanti e un intero universo da esplorare. Un universo che, per puro caso, è quello di "Guerre Stellari", senza dubbio uno dei più amati e affascinanti della storia dell'intrattenimento moderno. "È una grande emozione poter lavorare di nuovo con LucasArts," ci ha detto con fierezza Ray, "e siamo felici di portare al livello successivo quanto abbiamo fatto con il primo *KOTOR*." È ancora presto per affermare che gli ambiziosi obiettivi di *The Old Republic* verranno centrati, ma per fortuna la nostra ultima sessione di gioco ci ha fatto un'ottima impressione, dandoci un assaggio di tutte le belle parole spese dagli sviluppatori. Abbiamo vestito gli oscuri panni di un Sith Inquisitor,

"Chi preferisce un approccio solitario non rimarrà deluso"

la seconda classe che fa uso della Forza nella fazione dell'Impero dei Sith. Si tratta di un guerriero che si concentra principalmente sugli attacchi a distanza, indebolendo l'avversario e, all'occorrenza, tirandolo verso di sé per finirlo con un colpo di spada laser. Nei pressi delle rovine della tomba di un antico Sith, abbiamo ricevuto ordini da un nostro fastidioso superiore, al quale ci siamo presi il gusto di rispondere in cagnesco, ricevendo minacce di ogni tipo e ottenendo una missione difficile, che prevede l'attivazione di un misterioso e inquietante artefatto. Prima di andarla a svolgere, però, abbiamo ficcanasato nell'accademia, imbattendoci in nuove quest a ogni dialogo. La versione che abbiamo provato è ancora lontana da quella definitiva, e alcuni dei personaggi e degli oggetti necessari a completare le missioni non erano stati implementati, ma in ogni caso siamo rimasti stupiti dalla quantità di parlato e dalla qualità dei dialoghi, paragonabile a quella di *KOTOR* e *Mass Effect*.

I combattimenti e il sistema di controllo, invece, sono decisamente simili a quelli degli altri MMORPG, con una semplice combinazione di mouse e tastiera e una serie di scorciatoie per attivare i comandi principali. La grande differenza, però, riguarda il tempo di ricarica delle abilità, che ancora una volta sottolinea la possibilità di affrontare l'avventura senza doversi troppo affidare

I grafici hanno studiato a lungo le spade laser, creandone tipi diversi e realizzando nel dettaglio persino le else.

all'aiuto di altri giocatori. I vari attacchi sono infatti di nuovo pronti all'uso dopo una manciata di secondi, e danno modo di gestire le quest che abbiamo provato senza troppi problemi.

Altro aspetto importante di *The Old Republic* riguarda la grafica, che opta per uno stile semplice e colorato, simile alla serie animata "Star Wars: The Clone Wars". Questa scelta ha due scopi ben precisi: il primo è creare un prodotto accessibile anche ai possessori di PC meno potenti; il secondo è quello di prevenire l'invecchiamento del gioco, puntando più sulla personalità e sui colori che non sulle prodezze tecniche, destinate come sempre a venire superate e a diventare obsolete. Il risultato è molto gradevole, anche perché il team di BioWare ha lavorato a stretto contatto con Lucas, creando vestiti, oggetti ed edifici che sembrano presi direttamente da un film della "sacra" trilogia. In alcuni momenti, ci è sembrato che il fattore cartoon fosse un po' troppo pronunciato, ma siamo sicuri che abituarsi al look di *The Old Republic* non sarà troppo difficile. In ogni caso, il progetto è enorme, ben studiato e affascinante, come tutti i titoli BioWare. Dopo tanti indimenticabili giochi di ruolo in singolo, questo grande studio si avventura per la prima volta nel selvaggio mondo dei MMORPG e, come al solito, lo fa con l'audacia e l'originalità di Ray Muzyka e soci.

Ci sono tante buone idee, una filosofia di game design innovativa e uno degli universi narrativi più amati di sempre. Non possiamo che sperare che tutti questi validi elementi si uniscano in armonia per portare una ventata di freschezza nel panorama dei giochi online. Che la Forza sia con te, BioWare!

GIOCHI COMPUTER

SCELTE MORALI

Uno dei marchi di fabbrica di BioWare sono le scelte morali, che permettono alla trama di svilupparsi intorno al carattere del giocatore. *The Old Republic* non fa eccezione e, anzi, non pone limiti basati sulla fazione scelta. Un Jedi può cedere al Lato Oscuro (senza cambiare classe, purtroppo), e niente impedisce a un Sith di avere un momento di debolezza e comportarsi in modo misericordioso.



Spec Ops The Line

A Berlino, a pochi passi da Alexanderplatz, si nasconde un giovane studio di sviluppo indipendente, recentemente alleatosi con 2K Games. **Fabio Bortolotti** è andato in missione per GMC, per svelarvi in esclusiva assoluta *Spec Ops: The Line*, primo titolo di grande risonanza di questo nuovo e talentuoso team.

NEGLI ultimi anni, l'importanza delle ambientazioni dei videogiochi è cresciuta esponenzialmente, anche in titoli improntati all'azione come gli sparatutto.

C'è un'indubbia propensione al fascino del postatomico e dei disastri climatici (pensiamo a *Fallout 3*, a *S.T.A.L.K.E.R.* e a *Rage*), e un gusto sempre più raffinato per l'interazione tra narrazione e giocabilità. Come con tutte le mode, però, il rischio di diventare ripetitivi è sempre in agguato, anche perché gli elementi ricorrenti iniziano a essere tanti, e alcune trame tendono ad assomigliarsi un po' troppo. Per questo, durante la nostra visita ai giovani studi di Yager, a Berlino, siamo rimasti colpiti dalla particolarità dell'ambientazione scelta per *Spec Ops: The Line*, nuova produzione di punta di 2K Games. Il gioco, infatti, pur svolgendosi in uno scenario dalle tinte apocalittiche, ha inizio a Dubai, una delle città più ricche del mondo. Nella finzione, i suoi sfarzosi grattacieli sono stati danneggiati da una serie di impressionanti tempeste di sabbia, che nel giro di pochi giorni hanno reso la città inabitabile, sommergendo le strade e costringendo gli abitanti a un'evacuazione di emergenza.

In questo panorama atipico e ricco di spunti interessanti, gli sviluppatori stanno creando uno sparatutto particolare, che a dire il vero, in un primo momento, ci era sembrato un po' semplice e banale. All'inizio della dimostrazione, abbiamo assistito a un susseguirsi di elementi che negli ultimi anni si sono letteralmente affollati sui nostri monitor: vestiamo i panni di un soldato d'élite, spariamo con una visuale in terza persona, ricorriamo a un sistema di coperture analogo a quello di *Gears of War* e impartiamo dei comandi di base a un team di due commilitoni. L'idea è familiare, anche perché le dinamiche di squadra, pur presenti, sono estremamente semplificate, e basta puntare su qualcosa per pronunciare un ordine generico, che in base all'oggetto inquadrato verrà interpretato come "attaccate!", "andate là", o anche "usate il fucile da cecchino su quel soldato in lontananza".

Pur constatando la qualità dell'esecuzione degli studi di Yager, giovani ma altamente qualificati, in un primo momento eravamo rimasti un po' delusi. Abbiamo davvero bisogno di un altro sparatutto in terza persona? Poi, all'improvviso, un interessante evento ha gettato una nuova luce su tutto *Spec Ops*, mettendo brutalmente a tacere i nostri dubbi sull'effettiva originalità del progetto. Mentre il nostro eroe era impegnato in una sparatoria, infatti, abbiamo sentito il rumore di una grande vetrata che andava in frantumi, e abbiamo notato che la sabbia sulla quale si stava combattendo stava scendendo a velocità vertiginosa, come se fosse in un'enorme clessidra. In buona sostanza, lo scontro a fuoco stava avvenendo sopra a una specie di soffitto a vetri, poi crollato per colpa dell'esplosione di un razzo. Nel giro di pochi secondi, questo



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Yager
- **Data di uscita:** fine 2010
- **Internet:** www.yager.de
- **Giochi precedenti:** Gli studi di Yager, fondati nel 1999, sono ancora relativamente giovani, e per il momento il loro unico titolo degno di nota è *Yager*, gioco d'azione a base di combattimenti aerei uscito nel 2003. Da allora il team è cresciuto, e la recente partnership con 2K Games ha dato modo di concentrarsi su un gioco impegnativo e di alto profilo come *Spec Ops: The Line*.

MORTE DAL BASSO

Ecco la sequenza che abbiamo descritto in queste pagine, dettagliata da tre immagini che valgono più di mille parole. Ci auguriamo che la fantasia dei level designer riesca a partorire tante situazioni interessanti come questa.









Spec Ops: The Line potrebbe sembrare uno sparatutto in terza persona come tanti, ma l'apparenza inganna.



I due compagni di squadra avranno abilità diverse, ma gli incarichi verranno assegnati automaticamente.

evento ha trasformato il livello, passando da una normale sparatoria a una situazione particolare e interessante, che ci ha mostrato la complessità del motore grafico e la qualità della fisica implementata. I misteriosi nemici, infatti, si sono presto raccolti intorno alla vetrata, camminando sulle parti rimaste intatte e cercando di raggiungere la squadra calandosi nel varco. Colpendo da sotto i soldati, era possibile osservarli cadere rovinosamente, un sano piacere interrotto solo dall'inopportuno arrivo di una serie di cariche di C4, che hanno obbligato i nostri eroi a fiondarsi fuori dalla stanza, addentrandosi in una sorta di villaggio sotterraneo allestito dai sopravvissuti. A questo punto, ci siamo chiesti se l'interazione con la sabbia fosse un semplice artificio al servizio del design dei livelli, ma dopo poco abbiamo avuto una risposta direttamente dagli eventi consumatisi su schermo.
I tre soldati, infatti, sono entrati in uno stanzone dove delle milizie si apprestavano a giustiziare dei civili.

"L'impressionante skyline di Dubai si staglia contro montagne di sabbia e cadaveri impiccati ai lampioni"

Invece di stare a guardare lo scempio, i protagonisti hanno creato un diversivo con un paio di colpi ben assestati, dando modo ai poveretti di correre al riparo. Poi, per chiudere un combattimento in stragrande inferiorità numerica, hanno sparato sulla finestra della stanza, che la riparava da un mare di sabbia accumulatosi all'esterno. Un istante dopo, un'onda gialla invadeva la stanza, soffocando i soldati e creando un'apertura verso una nuova zona all'aria aperta: una strada desolata, in cui l'impressionante skyline di Dubai si stagliava contro montagne di sabbia e cadaveri impiccati ai lampioni. *Spec Ops: The Line* è un viaggio lungo la sottile linea che divide la civiltà dal lato oscuro dell'umanità, ed è dichiaratamente ispirato a "Cuore di Tenebra" di Joseph Conrad, libro in cui un inglese parte per un viaggio lungo il fiume Congo al fine di recuperare Kurtz, che avrebbe dovuto attenderlo al suo arrivo, ma che invece si trova "disperso" e venerato da un gruppo di indigeni, che lo adorano come un dio, facendogli perdere il contatto con la realtà e dandogli manie di onnipotenza. In *The Line*, il nostro



I movimenti della sabbia sono credibili e piacevoli a vedersi.

LA BERLINO CHE GIOCA

Gli studi di Yager, situati a Berlino a pochi minuti da AlexanderPlatz, sono giovani, ma promettenti. Fondati nel 1999, si sono distinti principalmente per *Yager*, uno sparatutto a base di combattimenti aerei del 2003 citato come il loro primo titolo di alto profilo. Ora, anche grazie alla collaborazione con 2K Games, sono cresciuti a dismisura, e vantano un team di circa cento persone provenienti da ogni angolo del mondo. Negli ampi open space dell'ufficio di Yager si respirano allegria e passione, due ingredienti fondamentali dello sviluppo di tutti i migliori giochi.



DESIGN SABBIOSO

Il forte ruolo della sabbia, in *The Line*, spiana la via a tante interessanti situazioni di gioco, e si presta perfettamente a modalità multiplayer inedite (delle quali, purtroppo, gli sviluppatori non ci hanno potuto parlare). Resta da stabilire quanto le interazioni con la sabbia saranno dinamiche, e se si tratterà di episodi pre-calcolati, attivati dal giocatore o da determinati eventi. Sappiamo già che lo sviluppo dei livelli sarà lineare, ma il modo in cui la sabbia verrà implementata farà la differenza tra uno sparatutto in stile *Modern Warfare 2* e una struttura aperta e in mano al giocatore.





Il look e il carattere dei membri del team si evolveranno nel corso dell'avventura.

BYE BYE, DUBAI

Una città come Dubai, con la sua architettura moderna e i suoi ampi spazi a un passo dal deserto, si presta perfettamente allo scopo di Yager.
Lo skyline è riprodotto con grande cura, anche se alcuni grattacieli, per evitare problemi legali, sono stati semplicemente imitati, e non replicati finestra per finestra. Il risultato, stando a quanto abbiamo visto, riuscirà a ingannare e stupire chiunque non abbia progettato in prima persona i grattacieli in questione.

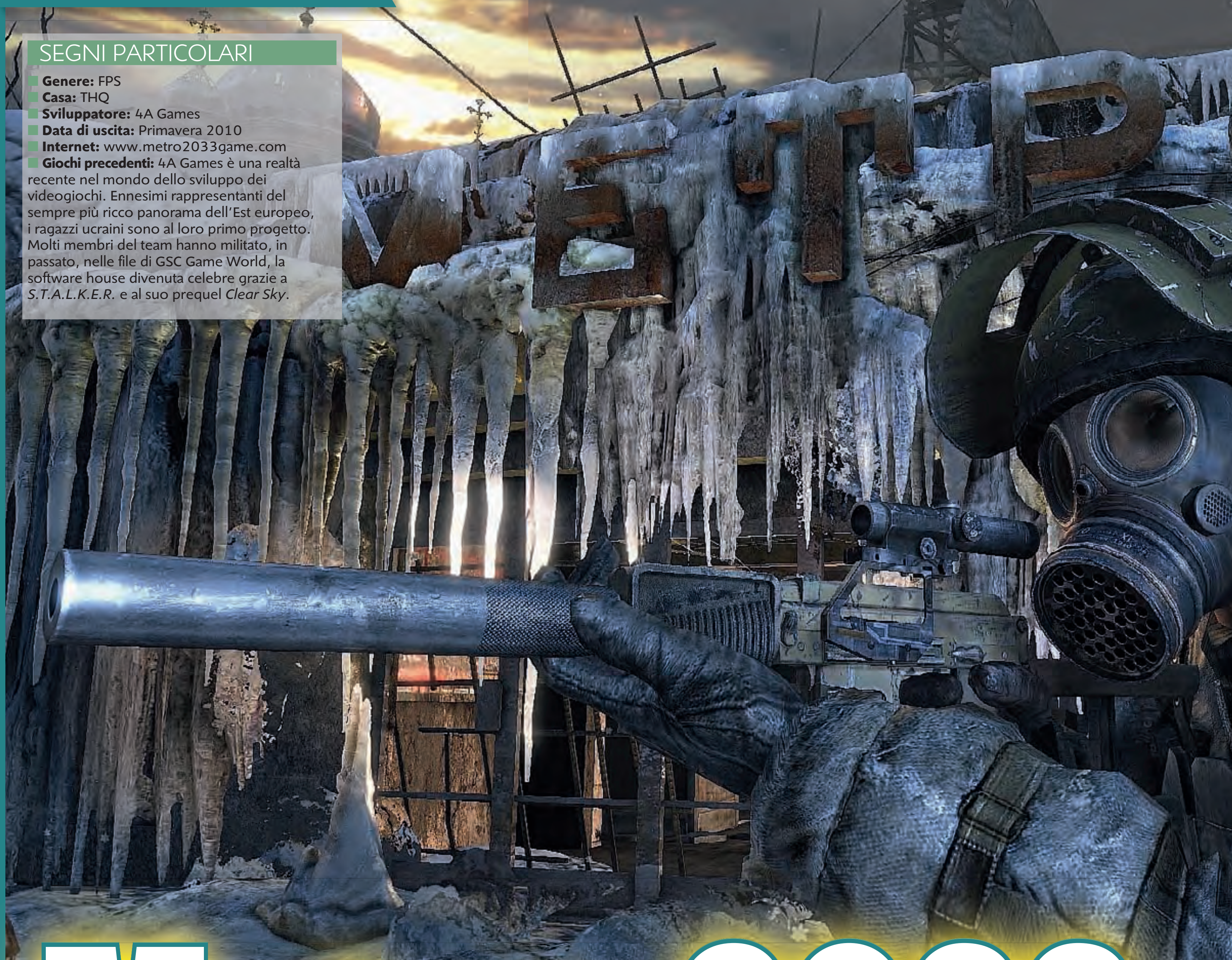


commando di soldati sarà in missione per salvare un altro soldato, ma la situazione cambierà non appena si incontrerà la misteriosa resistenza di forze apparentemente ben addestrate. . . che l'obiettivo della missione si stia comportando come Kurtz? "Tengo Cuore di Tenebra sempre sulla mia scrivania," dice Francois Coulon, executive producer, del gioco, "e mi auguro di riuscire a riprodurre in *The Line* le magnifiche sensazioni che provo ogni volta che leggo questo capolavoro senza tempo".

Un impianto così ragionato e carico di emozioni, pur essendo applicato a uno sparatutto, lascia ampio spazio per una serie di decisioni morali, le cui conseguenze saranno fondamentali per esplorare i meandri della psiche dei protagonisti. Non si tratta di bivi da gioco di ruolo, bensì di situazioni difficili nelle quali urge prendere una decisione immediata. Per fare un esempio, se la squadra non avesse agito subito, i civili di cui scrivevamo prima sarebbero stati giustiziati senza pietà. Come reagirebbe il giocatore, sentendosi responsabile di una simile strage? E cosa diranno i suoi commilitoni, due soldati con un forte senso della giustizia? *Spec Ops: The Line* racconta una storia oscura e assisteremo a una forte evoluzione dei personaggi principali, che di livello in livello scopriranno nuovi lati di loro stessi. All'inizio siamo alle prese con militari professionisti, che rispondono agli ordini con un bel "Signorsì", e che sfoggiano un'uniforme in perfetto stato. Più si va avanti, più la squadra diventa disillusa, e la sua forza d'animo si consuma come i suoi vestiti, stracciati e impolverati dal mare di sabbia che ha sommerso la grande Dubai. Lo scopo di Yager è quello di fare tesoro del fascino dell'ambientazione e, al tempo stesso, di creare uno sparatutto con un forte accento sulla trama, studiandola in modo che si intrecci con le dinamiche di gioco. Nonostante le scelte morali, però, lo sviluppo della narrazione sarà lineare e cambieranno "solo" i dialoghi, che descriveranno anche il rapporto tra il caposquadra (controllato dal giocatore) e i suoi due sottoposti.

L'idea di Yager è buona, atipica e realizzata da uno studio con a disposizione grandi risorse, composto da un team capace e che ama ciò che fa. Il successo di *Spec Ops: The Line* non sarà deciso tanto dalle meccaniche da sparatutto, decisamente standard e ben collaudate, quanto dalla struttura dei livelli, che potrebbe conferire un ritmo unico al tutto sfruttando le interazioni con la sabbia, e dalla trama, che mira a coinvolgere con una storia toccante e fuori dal comune.

Non sappiamo ancora se tutte queste ottime premesse si concretizzeranno nel gioco che Yager spera di creare, ma siamo sicuri che questo giovane studio di sviluppo abbia la capacità e la passione necessarie a portare a termine un progetto così ambizioso. GIOCHI COMPUTER



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** 4A Games
- **Data di uscita:** Primavera 2010
- **Internet:** www.metro2033game.com
- **Giochi precedenti:** 4A Games è una realtà recente nel mondo dello sviluppo dei videogiochi. Ennesimi rappresentanti del sempre più ricco panorama dell'Est europeo, i ragazzi ucraini sono al loro primo progetto. Molti membri del team hanno militato, in passato, nelle file di GSC Game World, la software house divenuta celebre grazie a *S.T.A.L.K.E.R.* e al suo prequel *Clear Sky*.

Metro 2033

Dall'Est europeo sta per arrivare un altro inquietante spaccato sul nostro futuro prossimo, firmato da alcune delle menti che hanno partorito *S.T.A.L.K.E.R.* **Dario Ronzoni** si è calato in un bunker antiatomico in quel di Mosca, per scoprire cosa bolle nel pentolone di 4A Games.





La vita, nonostante tutto, continua...



Qui potremo acquistare, per un pugno di proiettili, qualche arma "nuova".

C'era un tempo in cui l'olocausto nucleare, la totale distruzione della Terra e del genere umano, rappresentava la massima e più intima paura per milioni di persone.

Dai tesi decenni della Guerra Fredda, il rischio di un conflitto con armi atomiche tra Stati Uniti e Unione Sovietica ha ispirato decine di film e romanzi, creati quasi per esorcizzare una paura tanto grande e imminente. Dal 1989 a oggi sono cambiate molte cose. La contrapposizione Est-Ovest è ormai un lontano ricordo, il blocco sovietico è stato spazzato via da mille crisi centrifughe e i nuovi pericoli si annidano ora tra le pieghe subdole del terrorismo internazionale. Ciononostante, gli scenari post-nucleari riscuotono ancora un certo fascino, per quanto terribile, e il successo di "Metro 2033", romanzo del giovane scrittore russo Dmitry Glukhovsky, pubblicato online nel 2002, non fa che rafforzare tale convinzione. In ambito videoludico, poi, dai vari *Fallout* a *S.T.A.L.K.E.R.*, sembra che la radioattività, i mutanti e il pericolo nucleare non siano mai realmente passati di moda.
Citiamo non a caso *S.T.A.L.K.E.R.*, valido e controverso esperimento FPS/GdR degli ucraini GSC. Dietro il desiderio di trasporre su monitor il romanzo di Glukhovsky si celano, infatti, alcuni fuoriusciti della software house di Kiev, ora uniti sotto le insegne di 4A Games. La parentela si nota subito, ma *Metro 2033* abbandona qualsiasi velleità da GdR (con l'eccezione di alcuni elementi che andremo ad analizzare in seguito) per tuffarsi in meccaniche eminentemente sparatutto. Prodotto da THQ, *Metro 2033* è stato ufficialmente presentato alla stampa internazionale nell'inquietante cornice di un bunker antiatomico nel sottosuolo di Mosca, a due passi dalla Piazza Rossa. E noi c'eravamo!

Il videogioco, così come il romanzo da cui trae ispirazione, è ambientato in un futuro prossimo (il 2033, appunto) nelle gallerie di ciò che rimane della metropolitana di Mosca. In superficie, tutto è stato annientato da un misterioso attacco nucleare e i ruderi della capitale russa sono ora ricoperti dalla neve e dai ghiacci di un perenne inverno post-atomico. Artyom è un ventenne nato e cresciuto nel sottosuolo, unico rifugio per le poche migliaia di superstiti, ora ridotti a vivere come topi tra i cunicoli di quella che un tempo era la massima espressione dell'efficienza moscovita. Ben presto, Artyom dovrà imbracciare il fucile per difendere la sua gente da mutanti e pericoli assortiti provenienti dalla superficie.

Ciò che colpisce subito di *Metro 2033* è il sottobosco di varia umanità che fa da cornice alle azioni del protagonista: magazzini trasformati in povere case, banchine del metrò riadattate a mercati e bar, tutto diventa una versione speculare e fatiscente della città che un tempo sorgeva in superficie. In un contesto talmente degradato e violento, non è un caso che i proiettili diventino moneta corrente per qualsiasi scambio commerciale. Insomma, il potere sta nell'avere la

ENFANT PRODIGE



Dmitry Glukhovsky, autore del romanzo che ha ispirato il videogioco di 4A Games, è un giovane moscovita dalla fervida immaginazione. Oggi, a soli 30 anni, è già protagonista di un fulgido presente, fatto di prestigiose collaborazioni in ambito televisivo e di continue traduzioni del suo romanzo d'esordio (un'edizione italiana non è purtroppo in programma, almeno per il momento). Il sequel "Metro 2034" è già disponibile online, per ora solo in russo, e, c'è da scommetterci, diventerà a sua volta un videogioco. Vero, 4A Games?







Una chitarra e un falò: una scena già vista in *S.T.A.L.K.E.R.*

QUATTRO PASSI NEL METRÒ

Per non perdersi tra le mille gallerie della metropolitana, il giocatore di *Metro 2033* avrà a disposizione una specie di borsello all'interno del quale è presente una mappa dei trasporti sotterranei di Mosca. La mappa è ricalcata con precisione sulla reale rete metropolitana moscovita e risulterà assai familiare a chi ha avuto, almeno una volta, la possibilità di viaggiare nel sottosuolo della capitale russa.



In *Metro 2033*, "fuori" significherà solo freddo e ghiacci. E radioattività!

cartucciera piena e un mitra pronto tra le mani. Non di solo sottosuolo vive *Metro 2033* e, anzi, avremo un assaggio di superficie fin dai primi istanti di gioco, grazie a un prologo collocato otto giorni dopo l'inizio effettivo della storia. Fuori dallo squallore tutto sommato sicuro delle gallerie, si estende una landa desolata e mortale, attraversata da creature pericolose e terrificanti. Scommettiamo che sarà in questo contesto che Artyom vivrà i momenti salienti della sua avventura?

Le numerose postazioni di gioco messe a disposizione dei giornalisti, corredate dalle lucenti lattine di una nota bibita energetica, ci hanno permesso di elaborare un'idea ben precisa di ciò che andremo ad affrontare la prossima primavera, quando *Metro 2033* colonizzerà gli scaffali. Si diceva della natura eminentemente FPS del gioco, ma il titolo ucraino non sarà solo un continuo e forsennato spara-spara: Artyom avrà, infatti, la possibilità di esplorare con una certa libertà i corridoi e le stanze che compongono questo vasto mondo sotterraneo. In alcuni casi potremo anche rivolgere la parola a personaggi non giocanti, oppure scambiare proiettili per armi più sofisticate. Aspetti, questi, che ricordano il cugino *S.T.A.L.K.E.R.*, senza però quelle caratteristiche di potenziamento del personaggio che facevano del lavoro di GSC un vero e proprio ibrido tra sparatutto e GdR.

"I proiettili diventano moneta corrente per qualsiasi scambio commerciale"

Superate le sezioni più "tranquille", *Metro 2033* ci metterà subito a contatto con creature raccapriccianti o esseri umani poco amichevoli. Qui abbiamo potuto saggiare la bontà dell'impianto di gioco approntato da 4A: le armi appaiono fin dai primi livelli sufficientemente caratterizzate e numericamente significative. Manca un po' il feeling di "esserci", forse a causa di una scarsa inerzia nei movimenti e nell'assenza dei piedi, ma si tratta di elementi non discriminanti ai fini di una valutazione, pur sommaria e non definitiva. La struttura delle mappe, unidirezionale ma mai ridotta al classico corridoio da percorrere, consente approcci abbastanza diversificati, con addirittura una spruzzatina stealth, di tanto in tanto. A tal proposito, ci siamo ritrovati in un frangente assai complicato, con nemici sparsi in





Un mutante si nasconde nell'ombra, ma non ha fatto i conti con il nostro mitra!



Quali terribili misteri avrà in serbo per noi la superficie?

MONDO SOTTERRANEO

Inaugurata nel 1935, la rete di trasporti sotterranei di Mosca è oggi la seconda più utilizzata al mondo. Il metrò moscovita è celebre soprattutto per lo stile architettonico di alcune sue stazioni, fortemente influenzato dalle correnti realiste legate al vecchio establishment comunista. Complessivamente, la metropolitana dispone di 12 linee e 177 stazioni, per un'estensione totale di 292,2 chilometri.



ogni dove e pochi proiettili nel nostro caricatore. Una situazione ideale per sfruttare al meglio i numerosi ripari offerti dall'ambiente, punto di partenza per avvicinamenti silenziosi alle spalle del malcapitato di turno. Non siamo di certo alle prese con un novello *Thief*, ma nell'insieme la cosa sembra funzionare a dovere e conferisce alla giocabilità quel tocco di varietà che non guasta mai. Sorvolando su una certa macchinosità nella selezione delle armi, suscita qualche dubbio di troppo l'Intelligenza Artificiale, soggetta a svarioni talvolta clamorosi, talmente marchiani da lasciar supporre un pesante intervento degli sviluppatori prima dell'uscita nei negozi (e le parole dei ragazzi di 4A presenti all'evento hanno rafforzato le nostre speranze). Non è, in effetti, ammissibile che un nemico, messo in allarme da una nostra scarica di colpi, continui cocciutamente a mostrarci le spalle mentre lo crivelliamo in allegria.

Il motore grafico ucraino mostra, nel complesso, un'alternanza di luci e ombre. Le atmosfere, in forte debito con *S.T.A.L.K.E.R.*, sono state ricreate con dovizia di particolari, grazie a texture ben definite e a un'azzeccata illuminazione dinamica. Il confronto con la versione per Xbox 360, posta a pochi metri dal nostro monitor, è apparso immediatamente impietoso: su PC il gioco ha una marcia in più e il colpo d'occhio generale si giova di una qualità decisamente superiore. Validi i modelli 3D dei personaggi, anche se un po' legnosi e dalla fisica approssimativa (le pose assunte da alcuni cadaveri ci hanno fatto talvolta sorridere). Ampliando l'analisi, fa storcere il naso la limitata interazione con gli ambienti, aspetto questo che non aiuta il giocatore a immergersi pienamente nel mondo che gli viene proposto. Un vero peccato, visto l'innegabile fascino di un contesto così "forte" e di impatto.

Lo sviluppo è già a buon punto e, fatta eccezione per gli inevitabili peccati di gioventù che abbiamo potuto osservare, *Metro 2033* sembra avere le carte in regola per ottenere una buona accoglienza da parte dei fan degli sparatutto ad ambientazione post-apocalittica. Resta il pesante interrogativo della mancanza di un supporto multiplayer, scelta ben precisa degli sviluppatori (a loro dire, la storia si presta bene solo a un approccio in singolo). Ciò rischia di tagliare le gambe a un prodotto che, sulla distanza, avrebbe potuto dire la sua con autorità anche sui server di mezzo mondo. E di questi tempi, precludersi a priori uno sbocco online può risultare davvero controproducente.

Con queste sensazioni abbiamo lasciato Mosca in una fredda serata grigia, mentre in lontananza l'altissima e austera torre di Ostankino sembrava parlare di tempi che ormai non ci sono più...

GIOCHI COMPUTER

Dead Spac

Dopo averci stupito con una delle storie più originali e terrificanti degli ultimi anni, Visceral Games torna a farci paura in compagnia dell'amico Isaac Clarke. **Fabio Bortolotti** ha visto in anteprima le novità di *Dead Space 2*, e adesso non riesce più a dormire!

IL primo *Dead Space*, uscito a fine 2008, è stata una delle più grandi sorprese riservateci da Electronic Arts negli ultimi anni. Si trattava di un misto tra uno sparatutto in terza persona, con l'ormai classica visuale sopra le spalle, e un survival horror, con un'ambientazione da urlo e una serie di interessanti esperimenti di game design. La trama ci metteva nei panni di Isaac Clarke (tributo a due grandi della fantascienza, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke), un ingegnere che, soccorrendo una stazione spaziale, si trovava intrappolato in un inferno di metallo e mostri misteriosi, i necromorfi, frutto di un virus alieno che rianima i cadaveri degli esseri umani.

Una delle più grandi particolarità di *Dead Space* era l'assenza di indicatori e minimappe su schermo e, anche se non è stato il primo gioco a fare questa scelta, adottava degli accorgimenti funzionali alla giocabilità e al ritmo dell'avventura. L'energia era, infatti, segnalata da delle luci sull'armatura di Isaac, i proiettili dai display delle armi e le mappe e gli inventari venivano direttamente proiettati sul mondo di gioco da un dispositivo in dotazione all'esoscheletro.

L'idea, oltre a rendere l'esperienza più coinvolgente, instaurava uno stato di costante tensione, anche perché mentre si navigava nei vari menu, il tempo del gioco non si fermava, consentendo ai mostri di attaccare alla prima distrazione. Nessun luogo era sicuro e persino l'attività di potenziare le armi era vulnerabile a imboscate e spaventi da antologia. Tali espedienti, insieme a una narrazione serrata e ricca di colpi di scena, hanno dato vita a un vero e proprio ottovolante di paura ed emozioni, che, pur soffrendo di una certa ripetitività nelle meccaniche, ha conquistato premi e recensioni positive. Ora, EA ha deciso di continuare la serie, commissionando ai validi studi di Visceral Games (ex EA Redwood Shores) un seguito vero e proprio, *Dead Space 2*.

Per l'occasione, abbiamo incontrato gli sviluppatori in un luogo tanto bizzarro quanto adatto alla presentazione, una ex cella frigorifera in un capannone immerso nelle nebbie di Londra. In questo inquietante, ma confortevole scenario abbiamo avuto modo di vedere il gioco vero e proprio in azione, in una versione ancora in stato embrionale, ma già interessante.

Il primo dettaglio che abbiamo notato è che il protagonista è ancora una volta Isaac Clarke, che a quanto pare è sopravvissuto al misterioso finale del primo episodio. Non si tratta più di un personaggio senza volto e senza voce: sin dai primi fotogrammi mostra i segni di un carattere ricco di sfaccettature. Lo osserveremo combattere avvolto della sua armatura, ma in alcune occasioni si toglierà l'elmetto, mostrando gli occhi e comunicando con altri esseri umani. "Uno dei principali obiettivi del team di sviluppo era quello di dare vita a un Isaac 2.0," raccontano gli sviluppatori, "e per farlo abbiamo lavorato su tre livelli: la trama, la personalità e i controlli." Mentre nel primo episodio avevamo un protagonista in balia degli eventi, trovatosi proprio malgrado in una situazione disperata, in questo seguito saremo alle prese con un eroe determinato a vendicarsi per tutto quello che ha passato, sventando un malvagio progetto governativo che mira a far risorgere il Marchio. A tale scopo si avventurerà nello Sprawl, una gigantesca distesa urbana ipertecnologica costruita sugli anelli di Saturno, e avrà a che fare sia con i terribili necromorfi, sia con degli spaventati esseri umani, con i quali collaborerà e dialogherà. Se, nel primo *Dead Space*, Isaac non aveva pronunciato l'ombra di una parola, in *Dead Space 2* sarà decisamente più loquace, e ciò permetterà agli sceneggiatori di farci esplorare più a fondo il suo carattere. Si tratta di cambiamenti significativi, che in un certo senso mettono in discussione gli stessi fondamenti del genere dei survival horror. "Molti giocatori, pur avendo amato il gioco, ci hanno raccontato che non riuscivano a sostenere sessioni di più di un'ora, a causa dell'eccessiva tensione. È nostra intenzione creare un titolo più accessibile e per questo, pur mantenendo lo spirito dell'originale, ne abbiamo modificato la formula."

Il nuovo carattere di Isaac, infatti, va di pari passo con un nuovo sistema di controllo, pensato per mettere l'accento sul lato sparatutto di *Dead Space*. Il cambiamento più significativo riguarda il sistema di mira, che sarà legato direttamente alla telecamera, sempre al centro dello schermo, un po' come in *Gears of War*. Questo dettaglio, pur essendo importante, è solo la punta di un nuovo iceberg di giocabilità, costruito con uno schema di comandi più intuitivo e rafforzato da un restyling delle abilità del protagonista. Quelle già note, come la telecinesi, verranno potenziate e ne vedremo di nuove, come la scossa, che in combinazione con armi indite come il Javelin Thrower (una sorta di lancia paletti, per inchiodare i necromorfi ai muri)

ce 2



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Survival Horror/Sparatutto
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Visceral Games
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.visceralgames.com
- **Giochi precedenti:** Nato con il nome di EA Redwood Shores, lo studio di Visceral Games è interno a Electronic Arts, e si è distinto principalmente per la qualità del primo *Dead Space*. Ora, oltre a *Dead Space 2*, sta lavorando su *Dante's Inferno*, il controverso gioco d'azione per console ispirato alla Divina Commedia.

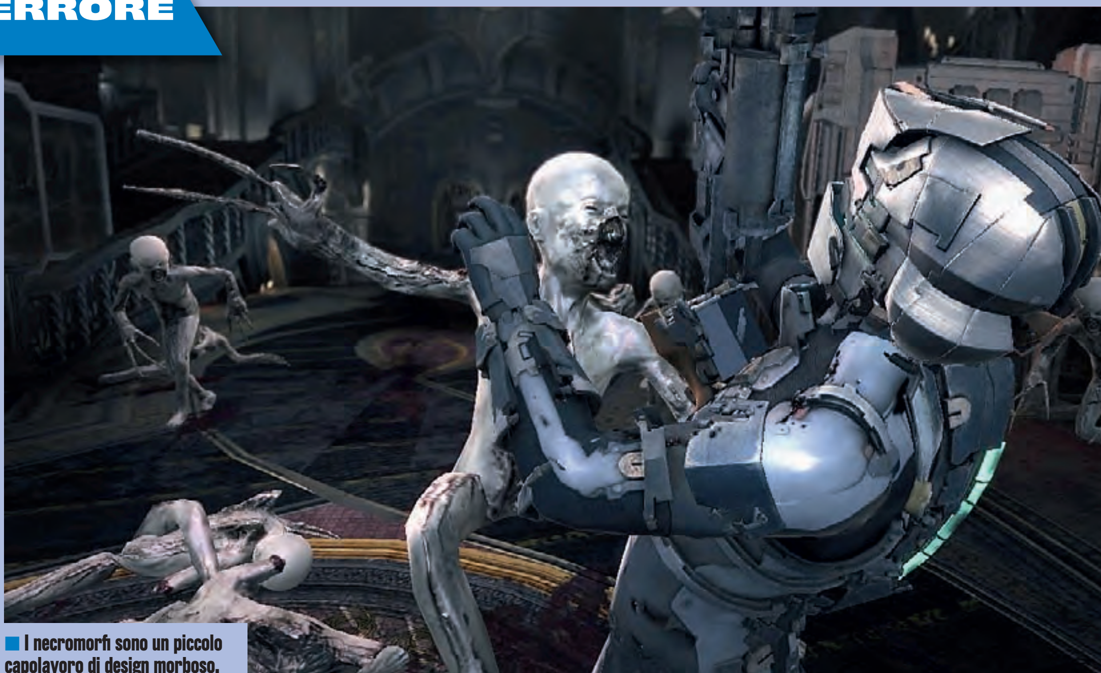
IL POTERE DELLA FISICA

Una delle particolarità più interessanti del nuovo motore fisico di *Dead Space 2* è l'effetto di decompressione, causato quando si rompe una finestra che dà sul mondo esterno. Isaac potrà usare questo fenomeno a proprio favore, ma per non rimanere risucchiato dovrà colpire in tempo un interruttore d'emergenza, altrimenti anche lui farà la fine dei necromorfi e verrà scaraventato nel vuoto.

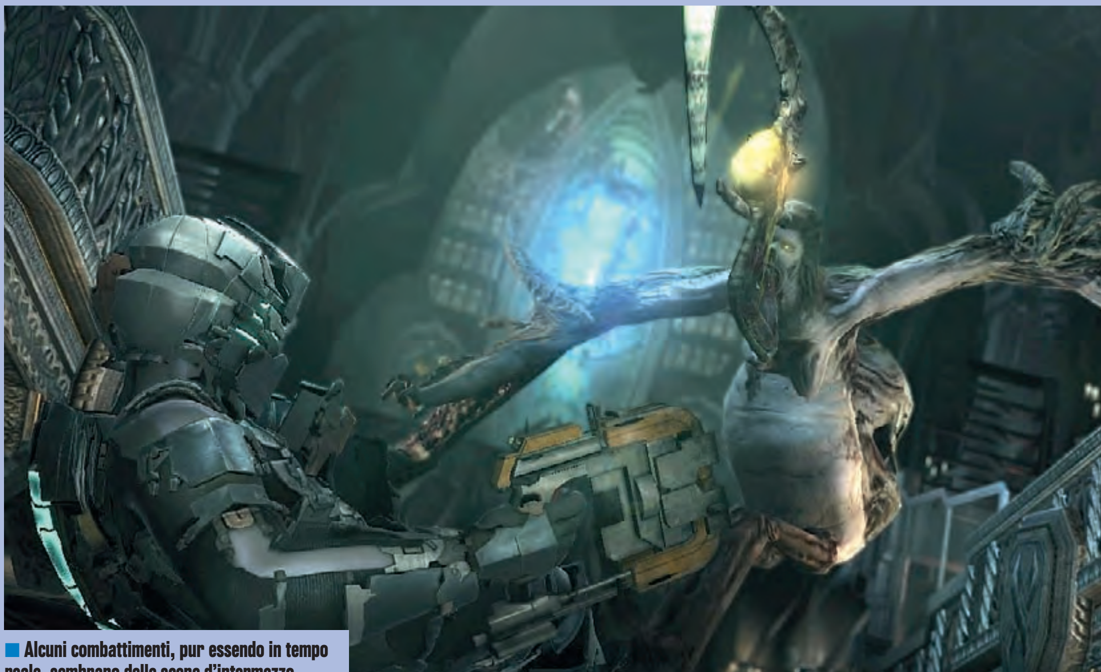








I necromorfi sono un piccolo capolavoro di design morboso.

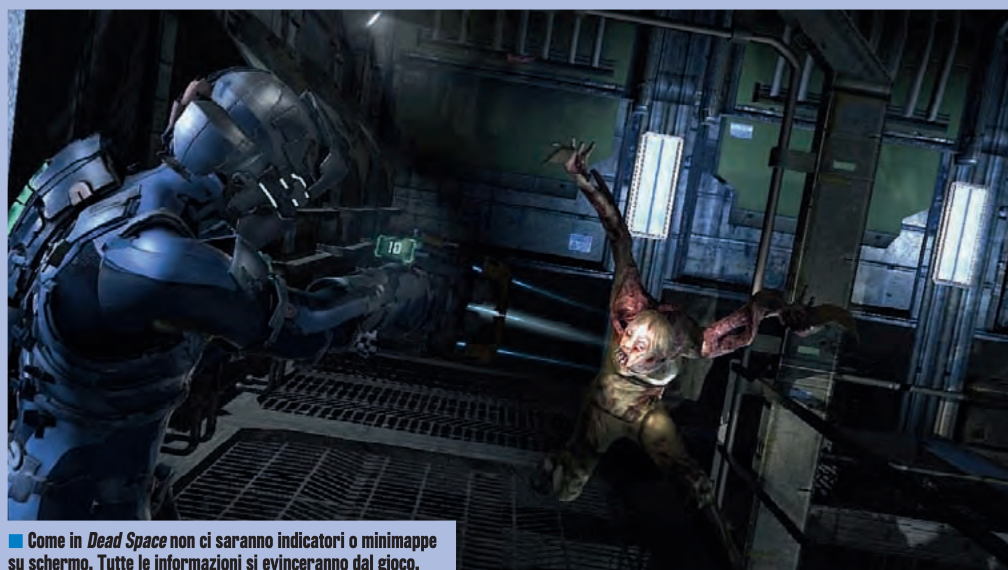


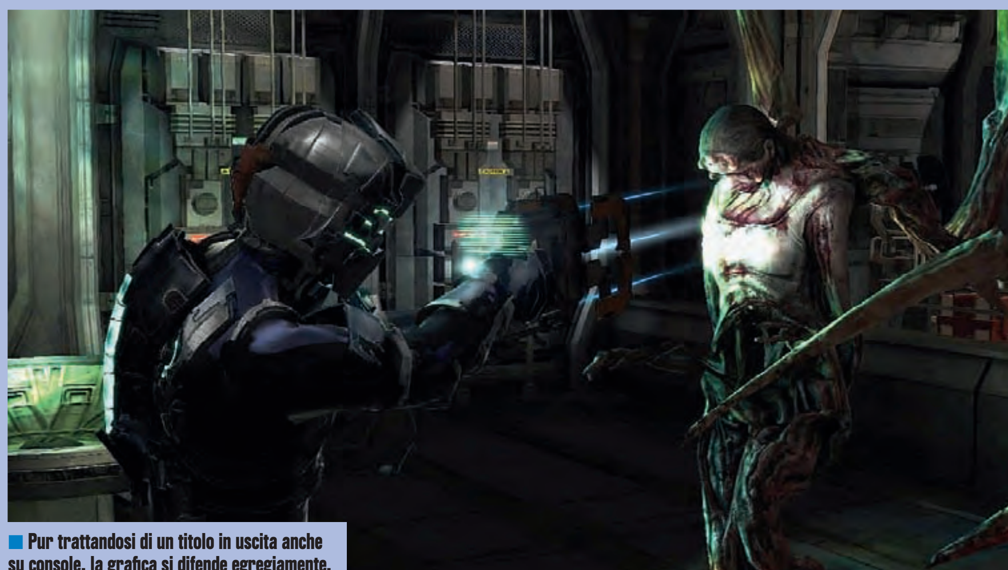
Alcuni combattimenti, pur essendo in tempo reale, sembrano delle scene d'intermezzo.

permetterà di liberarsi più facilmente dei nemici. Oltre a questo, sono state introdotte modifiche anche nelle sezioni a gravità zero, durante le quali Isaac potrà muoversi più agilmente, consentendo di sfruttare a fondo le interessanti potenzialità delle sezioni nel vuoto. Osservando la dimostrazione fatta dagli sviluppatori, abbiamo avuto la sensazione di un sistema pensato per rendere meno stressante la già estenuante lotta con i necromorfi. Sempre in tema di tensione, anche il ritmo dell'avventura è stato rivisto, cercando di evitare gli spaventi improvvisi in favore di un costante crescendo di emozioni, che culmina inevitabilmente con un momento epico, da brividi. "Gli spaventi improvvisi (traduzione nostra del ben più colorito "Boo Moments", N.d.R.) che costellavano *Dead Space* erano dei mezzucci un po' scorretti, e siamo convinti di poter fare altrettanta paura senza utilizzarli."

"Guardare i neon della città costruita sugli anelli di Saturno rievoca episodi della fantascienza di classe"

Questa scelta, pur avendo un suo senso, suona un po' come una marcia indietro rispetto al primo episodio, e il tentativo di rendere *Dead Space* più adatto alle masse rischia di mettere in secondo piano i motivi della grandezza del primo capitolo. Tirando le somme, infatti, *Dead Space 2* terrà la barra del timone verso il mondo degli sparatutto, barattando un po' della tensione dei survival horror con sparatorie e combattimenti. Tutti gli elementi, dall'ambientazione ai rapporti di potenza, sembrano pensati per garantire un'esperienza più accessibile e gestibile, e ciò potrebbe preoccupare i giocatori più accaniti. Pur allargando il potenziale pubblico, infatti, queste scelte rischiano di dare vita a un seguito meno unico del predecessore, e più uniforme agli altri giochi in uscita nei prossimi mesi. Solleviamo tale preoccupazione un po' perché siamo dei pignoli, e un po' perché, avendo apprezzato il primo *Dead Space*, ci spiacerebbe vederlo privato dei suoi lati più estremi. Questo non significa, però, che quanto abbiamo visto non ci abbia


Come in *Dead Space* non ci saranno indicatori o minimappe su schermo. Tutte le informazioni si evinceranno dal gioco.


Pur trattandosi di un titolo in uscita anche su console, la grafica si difende egregiamente.

SQUARTAMENTI STRATEGICI

Per uccidere un necromorfo, a volte, non basta spararagli. Alcuni di questi terrificanti mostri sopravvivono anche senza arti e, per essere eliminati, vanno mutilati con precisione. Tale meccanica è presente anche in *Dead Space 2*, che permetterà addirittura di utilizzare gli artigli e le braccia staccate dai necromorfi come armi. Cruento, sanguinoso e inquietante, ma anche spettacolare e originale.



A GRAVITÀ ZERO

Rispetto al primo episodio, le sezioni a gravità zero ci daranno più libertà di movimento, di conseguenza lasceranno spazio per le idee dei level designer, che non saranno più limitati dalla mobilità del nostro eroe. Da quanto abbiamo visto, spostarsi nel vuoto sarà più interessante e introdurrà meccaniche interessanti, che tra l'altro metteranno in risalto la bellezza delle vedute sullo Sprawl.



convinto, e che ci abbia fatto uscire delusi da quella cella frigorifera londinese. Nonostante le nostre preoccupazioni, *Dead Space 2* ha decine di frecce al proprio arco e tanti dettagli tradiscono la qualità di un progetto per cui EA ha chiaramente stanziato un budget da sogno.

La grafica, pur trattandosi di una versione in stato embrionale, mostrava già gli artigli, con ottimi effetti di luce e modelli poligonali impressionanti, sia per il realismo delle carni che li compongono, sia per le animazioni, inquietanti e al tempo stesso credibili. Da ogni pixel trasuda l'abilità dei designer e degli artisti, che hanno concepito mostri da incubo e li hanno collocati in un'ambientazione affascinante, lo Sprawl. Guardare i neon della città costruita sugli anelli di Saturno rievoca episodi della fantascienza di classe, come del resto testimonia lo stesso nome Sprawl, ispirato ai racconti di William Gibson, e la raffigurazione delle tecnologie è ispirata. Visceral Games dispone di grandi risorse e ha un team ricco di talento, determinato a bissare il successo di critica del primo episodio, universalmente riconosciuto come uno dei titoli che ha risollevato l'immagine di EA, ai tempi considerata una gelida fucina di seguiti su licenza.

A prescindere dalle nostre perplessità sulla filosofia del gioco, più sparatutto e meno survival horror, abbiamo ottimi motivi per pensare che *Dead Space 2* non deluderà le aspettative, anche perché gli sviluppatori hanno tutto il tempo che serve per rifinire gli aspetti più grezzi del primo capitolo e, al tempo stesso, di aggiungere i dettagli che mancavano. Questa volta, infatti, sarà presente una modalità multiplayer online, cui un team interno a Visceral Games sta lavorando sin dall'inizio del progetto. Non ci è ancora stato detto su cosa verterà questa modalità, ma è chiaro che un universo come quello di *Dead Space* si presta alla perfezione sia alle partite competitive, sia a quelle cooperative. Viene spontaneo pensare a un classico Deathmatch a squadre "umani contro necromorfi", ma considerando chicche come *Left 4 Dead* nulla ci vieta di fantasticare su una serie di missioni in cui quattro giocatori umani si spalleggiano per resistere a orde di mostruosità assetate di sangue.

Ci ha fatto piacere anche che la risposta all'immancabile domanda sulla data d'uscita sia stata che: "*Dead Space 2* uscirà quando sarà pronto," e che EA non ha "intenzione di affrettare l'arrivo sugli scaffali." Sappiamo già quello che Visceral Games è in grado di fare, e siamo curiosi di vedere come si svilupperà l'ottimo embrione che abbiamo avuto modo di prendere in esame.

GIOCHI COMPUTER

Come ragionano i computer

Senza routine di Intelligenza Artificiale, i nostri giochi preferiti sarebbero ridotti a semplici vetrine di bellissime animazioni e spettacolari effetti grafici. Ma cosa gestisce davvero i nostri avversari? Quali procedimenti sono alla base dei titoli di maggior successo? Lo studioso di Intelligenze Artificiali **Marcello Cirillo** fa il punto della situazione.

"La piccola, pericolosa Alma Wade è sempre più vicina. Abbiamo già abbattuto decine, centinaia di soldati Replica, eppure Paxton Fettel non si è ancora rassegnato e continua a inviare nuove truppe per arrestare la nostra avanzata. Stanza dopo stanza, corridoio dopo corridoio, i maledetti cloni riescono a sorprenderci: organizzano imboscate, ci tengono impegnati con fuoco di copertura per permettere ai propri compagni di aggirarci e sfruttano ogni nascondiglio per ripararsi dai nostri colpi…".

F.E.A.R. First Encounter Assault Recon vede la luce nell'ottobre del 2005. Si tratta di uno sparatutto di grande atmosfera, dalla trama ben congegnata. Eppure, nonostante una veste grafica più che apprezzabile e musiche sempre all'altezza, non sono i dettagli visivi o sonori che hanno reso questo titolo una pietra miliare. Il punto forte di *F.E.A.R.* è l'intelligenza dei nostri avversari, che dimostrano inedite capacità di ragionamento e coordinano gli attacchi in gruppo come mai si era visto prima.

ALGORITMI DAL PASSATO

Se, per un giocatore, l'astuzia dei cloni è impressionante, dal punto di vista di chi studia l'Intelligenza Artificiale (I.A.) le tecniche e gli algoritmi impiegati sono piuttosto semplici. Nel caso di *F.E.A.R.* (e del suo successore *F.E.A.R. 2 Project Origin*), parte della tecnologia che muove i nostri nemici risale al lontano 1971. Ma procediamo con ordine.

Ai tempi gloriosi di *Wolfenstein 3D* (stiamo parlando del 1992), i giocatori erano facilmente impressionati dalla possibilità di muoversi e sparare con una visuale in prima persona. Con gli anni, però, uno dei parametri di valutazione più importanti per questo genere di giochi è diventata l'intelligenza degli avversari, la loro capacità di reagire in maniera razionale o, meglio ancora, naturale, alla nostra presenza. I nemici sono passati dal semplice accorgersi di noi al saper utilizzare le posizioni vantaggiose in una stanza, fino a quando, finalmente, hanno cominciato a coordinarsi in maniera convincente per darci filo da torcere.
Ma come ragionano i nostri avversari? Quali tecnologie ci sono dietro l'intelligenza di un

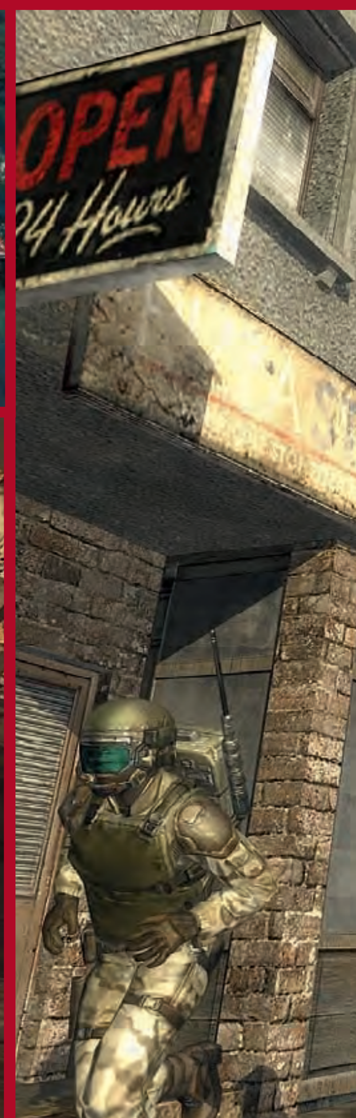

419020520300 2
05
E=mc2
12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
1234567890

LA NASCITA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'Intelligenza Artificiale è una branca scientifica relativamente giovane. Sebbene già negli Anni '40 si cominciasse a intravedere la nascita di una nuova linea di ricerca, la prima scintilla riconosciuta della I.A. è da cercare in un articolo scritto da Alan Turing, nel 1950, dal titolo "Computing Machinery and Intelligence". Eppure, non fu il brillante scienziato a battezzarla. Perché la nuova disciplina avesse anche un nome, si dovettero aspettare altri sei anni e il credito va a un altro grande ricercatore, John McCarthy, padre, tra le altre cose, del linguaggio di programmazione Lisp. Cosa sia esattamente l'Intelligenza Artificiale è tutt'ora fonte di discussione. Turing stesso ideò un test per valutare quando un programma si potesse definire a tutti gli effetti intelligente, ma anche questo test, negli anni, ha subito molte critiche riguardo la sua efficacia e oggi esistono numerose varianti della prova originale. Al giorno d'oggi, la I.A. è divisa in molte sotto-discipline, che spaziano dalla pianificazione automatica ai sistemi d'apprendimento automatico.



Grazie a un miglioramento degli algoritmi di spostamento, in *Command & Conquer: Red Alert 3* le nostre truppe non rimangono più "incastrate" lungo il cammino.





I nemici che affrontiamo in *F.E.A.R. 2* pianificano dinamicamente come agire, da soli e in gruppo.

bot? Se un'analisi dettagliata, titolo per titolo, è sicuramente complicata, possiamo però dire che, nella maggior parte dei casi, la risposta è semplice. La mente dei nostri nemici virtuali non è altro che un automa a stati finiti (ASF), ossia una serie di comportamenti predefiniti che vengono attivati secondo la situazione (diamo una descrizione un po' più approfondita di cosa sia un automa a stati finiti in queste stesse pagine). Naturalmente, molte sono le variazioni di questo sistema impiegate dagli sviluppatori di tutto il mondo per conferire più realismo o profondità ai propri personaggi, ma l'idea di base è piuttosto semplice da descrivere e risale agli albori dell'Intelligenza Artificiale.

Un bot può "trovarsi" in vari stati; ognuno corrisponde a un comportamento specifico, con associate delle animazioni (per esempio, pattugliare un'area, attaccare il nemico, cercare copertura e via di questo passo), ed è collegato ad altri. Il passaggio tra uno stato e l'altro può scattare in maniera semi casuale o essere attivato da un evento specifico. Per esempio, in casi di quiete, il bot sceglierà tra un sottoinsieme di stati che sono appropriati alla situazione

> *"I nemici sono passati dall'accorgersi di noi al saper utilizzare le posizioni vantaggiose in una stanza"*

(come potrebbe essere il pattugliamento). Nel caso in cui, invece, il motore di gioco segnali qualche evento, come il fatto che siamo entrati nel campo visivo del nemico o che abbiamo fatto troppo rumore (caso tipico in stealth game sullo stile delle serie *Hitman*, *Splinter Cell* e *Thief*), allora la transizione sarà forzata verso uno stato appropriato (attacco, spostamento verso una copertura, eccetera).

NON È SEMPLICE COME SEMBRA

Alcuni giochi hanno portato l'uso degli automi a stati finiti a livelli di perfezione estremamente alti. Basti pensare, tra tutti, all'uso di ASF gerarchici in *Halo 2*. In questo caso, gli stati comportamentali di ciascun personaggio sono organizzati in maniera gerarchica, ossia ci sono stati generici cui sono collegati una serie di stati specifici (chiamati "figli").

Gli stati generici, di livello superiore ai figli, rappresentano comportamenti, mentre i figli contengono azioni specifiche che realizzano tali comportamenti (per esempio, un comportamento contenuto in uno stato generico potrebbe essere "attacco", mentre gli stati figli potrebbero specificare azioni che definiscono come tale attacco debba

L'Intelligenza Artificiale ha fornito anche gli algoritmi necessari a controllare il movimento sul campo di battaglia dei bot di molti sparatutto, come *Enemy Territory: Quake Wars*.

UNA PIETRA MILIARE DELLA PIANIFICAZIONE AUTOMATICA

STRIPS è, probabilmente, il primo grande sistema per la pianificazione automatica. La pianificazione automatica è quella branca dell'Intelligenza Artificiale che studia tecniche per generare sequenze d'azioni che permettano a un agente di risolvere un determinato problema. Partendo da una situazione iniziale del mondo circostante, un agente applicherà le azioni suggerite dalla pianificazione per raggiungere i propri obiettivi. Nel campo dei videogiochi, il mondo potrebbe essere la mappa di uno sparatutto, l'agente un bot e l'obiettivo dell'agente quello di attaccare il giocatore. La pianificazione si occuperà di cercare quella sequenza di azioni che porteranno il bot dalla situazione in cui si trova al raccogliere le armi che gli servono e, finalmente, ad attaccare il suo nemico. STRIPS fu realizzato nel 1971 da Fikes e Nilsson all'università di Stanford ed è oggi conosciuto non tanto per il suo algortitmo, ma per il linguaggio impiegato per specificare i problemi da risolvere.
Il linguaggio STRIPS rappresenta lo stato del mondo con una serie di predicati che catturano l'essenza del problema. Gli obiettivi da raggiungere sono a loro volta rappresentati con un sottoinsieme di tali predicati, che specificano le condizioni di successo.
Il passaggio da uno stato all'altro del mondo avviene tramite l'applicazione di azioni, composte da precondizioni ed effetti sui predicati.
Facciamo un esempio. Un bot, armato di shotgun, si trova in una posizione non sicura (*pos1*). Lo stato del mondo potrebbe essere quindi rappresentato con due predicati: *[in_posizione(bot, pos1) armato(bot, shotgun)]*. L'obiettivo del pianificatore è di spostare il bot da *pos1* a una posizione sicura *pos2*, quindi qualsiasi sequenza di azioni (o piano) che porti a uno stato in cui sia vero *in_posizione(bot, pos2)* sarebbe soddisfacente. L'azione che potrebbe portare alla soluzione del problema è, quindi, *muovi(bot, pos1, pos2),* con precondizione *in_posizione(bot, pos1)* ed effetto *in_posizione(bot, pos2)*.
In questo semplicissimo esempio, una sola azione porterebbe alla soluzione del problema, ma in genere le azioni disponibili e gli stati da esplorare sono estremamente numerosi e così pure i tentativi che il pianificatore deve effettuare per trovare una sequenza di azioni soddisfacente.

essere realizzato: "lancia granata" o "spara con fucile"). Il sistema di *Halo 2* provvede a scegliere quale stato generico sia più appropriato in uno specifico momento, poi, in base alla situazione di gioco, effettua un ulteriore raffinamento, decidendo quale dei figli sia più adatto a essere eseguito.

La peculiarità interessante di come le routine di I.A. sono state implementate in questo caso consiste proprio nella scelta dei figli, perché sono loro stessi a competere per l'attivazione. Ogni stato figlio fa girare una propria funzione che, valutando la situazione, restituisce al genitore un valore che rappresenta il proprio "desiderio di attivazione". Salvo casi particolari, vince il figlio che restituisce il valore più alto. Questo sistema ha un grande vantaggio. Ammettiamo che l'espansione di un titolo che usi questo metodo introduca un nuovo tipo di attacco; in questo caso, non sarà necessario rivedere tutte le possibili transizioni di mastodontici automi a stati finiti, ma sarà sufficiente per gli sviluppatori scrivere una funzione per il nuovo figlio e ci penserà lui stesso a chiedere l'attivazione al momento appropriato.

Oltre ai comportamenti dei singoli bot, molti giochi hanno anche routine di I.A. che gestiscono gruppi di personaggi (la serie *Halo* ne è un ottimo esempio). Se il sistema alla base del tutto è semplice, la complessità finale risulta comunque impressionante, come anche le richieste computazionali delle routine che gestiscono l'intelligenza di decine, talvolta centinaia di nemici.

Un ulteriore livello di complessità si aggiunge quando è richiesta una stretta cooperazione tra molteplici Personaggi Non Giocanti (PNG). Esempi lampanti possono essere *Bioshock* e il suo successore, l'imminente *Bioshock 2*: in questi titoli, Sorelline e Big Daddy devono muoversi all'unisono, pur avendo ciascuno un proprio set di stati distinti.

IL SALTO DI QUALITÀ

È indubbio che nei videogiochi si debba prestare maggiore attenzione al risultato finale, piuttosto che alle tecniche utilizzate per ottenerlo. Ciò che interessa è che i nostri avversari risultino convincenti, non sapere su quali routine sia basata la loro intelligenza.

La I.A. deve essere quindi vista come uno strumento per dare alle partite un tocco di realismo e, talvolta, anche di imprevedibilità.

Fino a qualche anno fa, i risultati ottenuti con "semplici" ASF erano parsi soddisfacenti. Abili programmatori avevano ottenuto, con tecniche ben rodate, comportamenti realistici. Ma cosa accade se qualcuno tenta, con successo, il passaggio a qualche tecnica relativamente più nuova? Come abbiamo già anticipato, il risultato si chiama *F.E.A.R.*

Nel caso del gioco targato Monolith e del suo successore, *F.E.A.R. 2*, gli esperti di I.A. hanno deciso d'implementare un sistema più elegante. Ogni personaggio ha infatti un insieme di obiettivi da soddisfare e un altro con tutte le azioni che può compiere. Gli obiettivi "competono" tra loro per l'attivazione. Una volta che il sistema ha scelto l'obiettivo da raggiungere, sarà un pianificatore basato sul linguaggio STRIPS (approfondiamo l'argomento nel riquadro in questa pagina) a occuparsi della scelta della sequenza di azioni necessarie al suo raggiungimento (un pianificatore, come dice il nome stesso, è uno

IN PRINCIPIO FURONO GLI SCACCHI

Per anni, il punto di contatto più importante tra l'Intelligenza Artificiale e i videogiochi è stato il mondo degli scacchi. L'antico passatempo, grazie alle sue regole ben formalizzate, ha spronato decine di ricercatori e appassionati a realizzare un sistema in grado di battere un campione umano. Il problema più grande è sempre stato che il numero di mosse e di possibili situazioni da analizzare in una partita a scacchi è immenso. L'idea vincente fu quella d'introdurre sistemi per permettere al computer di valutare la "bontà" di una determinata situazione: il sistema prima cerca di "vedere nel futuro" esplorando le sequenze di mosse a propria disposizione e quelle dell'avversario, poi valuta le situazioni cui tali sequenze portano e attua la propria strategia. Il sogno di tanti ricercatori e fautori dell'Intelligenza Artificiale si realizzò, finalmente, nel maggio del 1997, quando una versione potenziata del computer scacchista Deep Blue riuscì a sconfiggere il pluripremiato campione Kasparov.


In *Bioshock*, gli sviluppatori hanno dovuto affrontare il problema di coordinare movimenti e azioni di Big Daddy e Sorelline.


I dialoghi presenti in decine di avventure alla *The Secret of Monkey Island* sono stati sviluppati usando alberi di decisione.

strumento che si occupa di calcolare quali azioni un agente debba effettuare per arrivare a un determinato obiettivo).

I vantaggi di tale approccio sono molteplici. Dal punto di vista del giocatore, a ogni situazione differente corrisponderà un diverso piano d'azione generato per i nemici, rendendo gli scontri più realistici e diversi gli uni dagli altri. Dal punto di vista dei programmatori, invece, questo approccio facilita l'inserimento di un nuovo personaggio: basterà specificare gli obiettivi e le azioni che esso può compiere. La generazione delle sequenze di azioni, invece, sarà completamente delegata al pianificatore.
Ad aggiungere realismo al gioco, ci pensano l'uso del pianificatore per decidere anche le tattiche di gruppo e un sapiente impiego del dialogo tra i PNG. Se, per esempio, il pianificatore ha "deciso" che un clone Replica deve aggirare il giocatore per prenderlo alle spalle, a questa azione potrà essere associata una frase che il soldato pronuncerà, per dichiarare il proprio intento ai compagni. Ovviamente, la parte di dialogo non è inclusa nel processo di decisione, ma aggiunge realismo alla battaglia, dandoci l'illusione che i nemici stiano coordinando l'attacco a voce.

> "La I.A. deve essere vista come uno strumento per dare alle partite un tocco di realismo"

SPOSTAMENTI INTELLIGENTI

Uno dei più grandi fraintendimenti nel mondo dei videogiochi, quando si parla di Intelligenza Artificiale, sta nel pensare che i bot, o i PNG in generale, siano le sole espressioni di questa branca dell'informatica. Ciò è causato dal fatto che, molte volte, indispensabili routine di I.A. sono "silenziose" e fanno il proprio lavoro discretamente. Un esempio? Sia i bot in uno sparatutto come *Enemy Territory: Quake Wars*, sia le truppe che comandiamo in un RTS devono essere in grado di muoversi tra due posizioni nello spazio di gioco. E lo devono fare con precisione, scegliendo il percorso meno costoso (o più diretto), senza incastrarsi in ostacoli. I giocatori di vecchia data ricorderanno bene i frustranti momenti passati a disincagliare Orchi bloccati tra gli alberi nel leggendario *Warcraft*. Gli stessi problemi non si verificano in titoli più recenti, come *Command & Conquer: Red Alert 3*, permettendoci un'esperienza di gioco più fluida. Ebbene, anche lo spostamento di truppe richiede intelligenza. L'algoritmo forse più usato in questo caso si chiama A* (pronunciato "a-star") e permette in maniera efficiente di trovare il cammino più breve tra due nodi su una rete. L'applicazione di A* è relativamente



QUESTIONE D'ATMOSFERA

Quando giochiamo a uno sparatutto, l'astuzia dei nostri avversari è senza dubbio un aspetto molto importante. Eppure, titoli recenti ci hanno dimostrato che l'Intelligenza Artificiale può fare ancora di più per migliorare l'esperienza di gioco. Un esempio? *Left 4 Dead* e il suo successore, *Left 4 Dead 2*, utilizzano un sistema chiamato AI Director che analizza lo status del giocatore e la sua abilità, per poi regolare dinamicamente la situazione. Gli oggetti, quindi, non sono più piazzati in posizioni predefinite e i nemici non compaiono sempre negli stessi anfratti, ma tutto viene organizzato mentre la partita va avanti per garantire un'esperienza di gioco sempre bilanciata ed entusiasmante. AI Director gestisce anche altri aspetti di gioco, quali l'uso di musiche adeguate ed effetti visivi per creare un'ambientazione adeguata alle circostanze.



semplice: una griglia di nodi e collegamenti attraversa tutte le parti "calpestabili" da una determinata unità su una mappa. Quando ordiniamo lo spostamento di un carro armato, questo si muoverà verso il nodo della griglia più prossimo alla posizione corrente. L'algoritmo troverà poi il cammino più breve (o più conveniente) fino al nodo più vicino alla destinazione desiderata e la nostra unità si sposterà seguendo la traiettoria scelta. Si tratta di un meccanismo simile a quello usato dai navigatori GPS: la griglia di tracciati possibili è la rete stradale e l'algoritmo del navigatore si occupa di scovare il percorso più breve dalla posizione in cui ci troviamo alla destinazione scelta.

In un gioco dinamico ci sono anche altri fattori da considerare, come la presenza di ostacoli mobili sul tracciato (per esempio, altre unità che si spostano) o di zone non ancora esplorate, ma la base da cui si parte rimane un algoritmo risalente a circa quaranta anni or sono, oltre a qualche semplice tecnica per velocizzare la ricerca (o euristiche, in linguaggio tecnico). Se, per esempio, l'obiettivo è di spostare un granatiere da una postazione a nord del terreno di gioco verso un bersaglio a sud, l'euristica potrebbe spingere l'algoritmo a esplorare per prime le strade che portano a punti sempre più vicini all'obiettivo, ignorando le altre, in modo da non sprecare tempo a esaminare alternative poco promettenti.

L'ARTE DELLA GUERRA

I giochi di strategia, a turni o in tempo reale, presentano ben altri problemi per gli esperti di I.A. In titoli come *Red Alert 3*, *Hearts of Iron III* o *Empire: Total War* i programmatori non devono semplicemente chiedersi come muovere le unità da una posizione all'altra, ma sono tenuti a creare un sistema che si occupi di organizzare una strategia di alto livello, che includa la gestione delle truppe, delle strutture, delle risorse e così via. Il tutto, se possibile, evitando di imbrogliare...

Un sistema piuttosto comune, in questo caso, è quello di creare delle "decision map", ossia delle mappe usate per valutare quali siano le scelte più appropriate in ogni momento. Le mappe create possono rappresentare le zone esplorate, la disposizione delle risorse, i luoghi dove sono attivi conflitti con il giocatore e così via. Queste informazioni sono poi impiegate per conseguire una serie di obiettivi, che possono spaziare dall'esplorazione di zone sconosciute alla raccolta di risorse. Gli obiettivi hanno una priorità associata, che ne differenzia l'ordine d'esecuzione e che può variare nel tempo. All'inizio di una partita, per esempio, il generale avversario dovrà probabilmente preferire un obiettivo di esplorazione per individuare il nemico, prima di passare all'applicazione di strategie offensive.

Una volta che il sistema ha deciso quali obiettivi perseguire, un database di strategie può essere impiegato per portarli a termine, sfruttando la conoscenza raccolta nelle mappe. Se il generale deve esplorare, una semplice strategia potrebbe essere quella di addestrare unità scout e mandarle nei più vicini territori sconosciuti, e il calcolo delle distanze può essere fatto usando le decision map.

INTELLIGENZE NELLO SPAZIO

Si chiama *AI War: Fleet Command*, ed è stato tra i migliori giochi indipendenti del 2009. Uno strategico in tempo reale in cui i giocatori comandano vaste flotte di astronavi, nel tentativo di conquistare immensi settori di spazio. La differenza rispetto a titoli analoghi risiede nell'implementazione pressoché unica dell'Intelligenza Artificiale. Ogni partita vede uno o più giocatori in lotta contro due avversari controllati dal computer (l'unica modalità multigiocatore è quella cooperativa). Tali avversari, a differenza di altri RTS, non giocano "secondo le regole", ma ricevono gratuitamente ondate di rinforzi. La frequenza e l'entità di tali rinforzi varia dinamicamente in base all'aggressività dei giocatori e alle strategie da loro impiegate. Il PC analizza, inoltre, la loro tattica di espansione per identificare, per esempio, quali pianeti vengono considerati "chiave" in termini di posizione o risorse fornite. Un secondo livello di I.A. governa le azioni delle singole astronavi e, con *decine di migliaia* di unità per mappa, ciò conduce alla nascita di quella che viene definita una Intelligenza Artificiale "emergente". Il sito è: **www.arcengames.com/aiwar_features.php**



In giochi come *Empire: Total War*, buona parte dello sforzo dei programmatori sta nel creare una I.A. che gestisca le truppe in maniera razionale.



DISCORSI INTERESSANTI

Spaziando un po' più lontano dagli sparatutto o dai giochi strategici, saltano all'occhio altre tecniche che hanno allietato le nostre ore di gioco senza che ce ne rendessimo conto. In alcuni casi sono tecniche molto semplici, che non danno nemmeno l'idea di essere troppo intelligenti.

Un esempio lampante sono gli alberi di decisione: insiemi di nodi (grafi, in linguaggio tecnico) in cui questi ultimi sono possibili scelte da compiere e gli archi che partono da ciascun nodo conducono alle conseguenze della nostra scelta. Dove possiamo averli visti? Nei dialoghi a menu di decine di avventure sullo stampo di *The Secret of Monkey Island*. Noi diciamo una cosa, il nostro interlocutore risponde, aprendoci una nuova gamma di scelte per continuare la conversazione. Semplice, ma efficace. Certo, ci sarebbe molto spazio per migliorare l'esperienza di gioco, come offrire la possibilità ai giocatori di scrivere (o, ancora meglio, dire) ciò che vogliono comunicare. Ma la comprensione del linguaggio naturale è uno dei problemi ancora aperti e, purtroppo, non è scontato che un giorno lo si possa completamente risolvere.

> *"Uno dei più grandi fraintendimenti sta nel pensare che i bot siano le sole espressioni della I.A."*

Vale la pena di ricordare che risultati interessanti si possono ottenere anche con una comprensione limitata del linguaggio umano. I veterani del computer ricorderanno le vecchie serie di avventure targate Sierra, come *Leisure Suit Larry* o *Space Quest*. In questi giochi, acclamati da schiere di appassionati, potevamo scrivere le azioni da far compiere al nostro alter ego direttamente da tastiera. Con gli anni, però, anche Sierra ha deciso di abbandonare questo sistema, per preferire un forse più immediato punta e clicca.

GIOCANDO S'IMPARA

Per molti anni, numerose case software hanno tentato, non sempre con successo, di inserire sistemi di apprendimento automatico come le reti neurali nei propri giochi. Una rete neurale è un modello matematico che trae ispirazione dal cervello umano. Il sistema elabora una serie di dati in ingresso e genera delle uscite: per esempio, in un gioco automobilistico potrebbero comandare lo sterzo e l'acceleratore di una macchina gestita dal computer.

I motivi per cui pochi titoli hanno usato con successo queste tecniche sono molteplici. L'addestramento delle reti neurali non è banale e richiede una mole di dati non indifferente. Inoltre, può capitare che l'addestramento durante la fase di gioco non sia corretto, quindi si ottengano

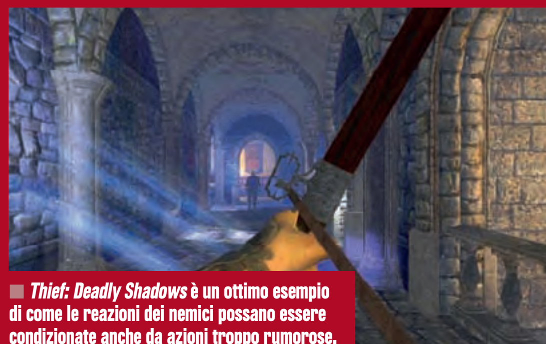




In *Black & White 2*, l'uso di tecniche di apprendimento automatico ci permette di educare la nostra creatura.



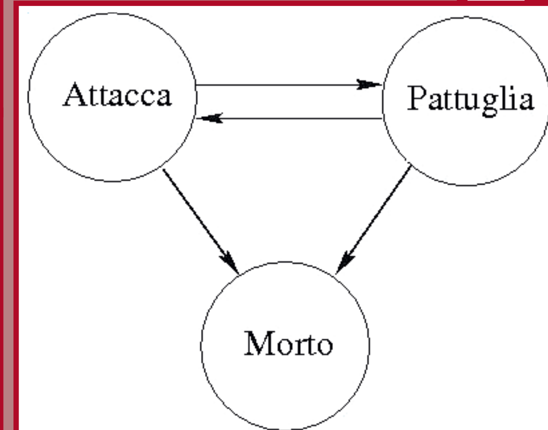
In giochi come *Hearts of Iron III*, le routine di Intelligenza Artificiale devono mettere in pratica complesse strategie per competere con il giocatore umano.



Thief: Deadly Shadows è un ottimo esempio di come le reazioni dei nemici possano essere condizionate anche da azioni troppo rumorose.

STATI MENTALI

La "mente" della maggior parte dei bot che affrontiamo negli sparatutto in prima persona è realizzata grazie ad automi a stati finiti (ASF), dove ciascuno stato rappresenta un comportamento del bot. Per capire come funziona questo sistema, possiamo ricorrere a un esempio. Ammettiamo che intendiamo realizzare un semplice bot, che pattugli una certa zona e attacchi a vista il giocatore. Un automa a stati finiti che si occupi di attivare le routine e le animazioni corrette potrebbe essere quello mostrato in questa immagine.
La rappresentazione grafica dell'automa ci permette di leggere immediatamente che il bot si può trovare in tre stati, "Attacca", "Pattuglia" oppure "Morto". Il bot non può resuscitare, e questo lo vediamo subito dal fatto che non ci sono frecce che partono dallo stato "Morto". Può morire qualsiasi cosa stia facendo, se lo attacchiamo in combattimento o alle spalle, quando non si è ancora accorto di noi. E può passare dal pattugliamento all'attacco e viceversa, nel caso ci abbia visto o meno. Gli ASF dei videogiochi in commercio sono molto più complessi e alcuni hanno anche dei sotto-stati, per ogni comportamento primario ("Attacca con granata", "Attacca con fucile" e così via), ma il meccanismo di base può essere ricondotto al nostro esempio.



comportamenti meno intelligenti di quanto ci si aspetterebbe. Esistono, comunque, esempi virtuosi in cui l'apprendimento ha svolto un ruolo fondamentale per garantirci un buon livello di divertimento: *Creatures 2* (un gioco degli Anni '90) e *Black&White 2* rientrano nella categoria. In questi casi, le tecniche di apprendimento automatico sono diventate il cuore del gioco stesso, aprendo la strada a un genere completamente nuovo in cui aspetti del mondo circostante vengono plasmati dal giocatore mediante azioni indirette (come l'addestramento della creatura in *Black & White*).

PROSPETTIVE FUTURE

Cosa ci riserva il futuro? Se 20 anni fa eravamo contenti con qualche dialogo sensato e oggi abbiamo nemici in grado di pianificare, sui nostri monitor, le proprie azioni e coordinarsi in tattiche di squadra, cosa ci attende tra 20 anni? Rispondere a una domanda del genere è praticamente impossibile, anche perché, spesso, l'evoluzione dei giochi imbocca strade imprevedibili. Recentemente, Peter Molyneux e la sua Lionhead hanno presentato una nuova forma d'intrattenimento, che per il momento sembra realizzabile solo sulla console Xbox 360 di Microsoft. Il gioco, se così lo vogliamo definire, si chiama *Milo*. Milo è anche il nome del ragazzino con cui il giocatore può interagire con gesti e dialogo.

Per ora, abbiamo avuto modo di vedere solo qualche filmato del nuovo prodotto targato Lionhead, ma pochi minuti sono bastati per convincerci che, grazie alle nuove tecnologie e a un uso avveniristico dell'Intelligenza Artificiale, altre strade stanno per aprirsi. Il livello d'interazione promette di essere immenso e la comprensione che il personaggio virtuale sembra mostrare è impressionante.

Sarà questo il tipo di applicazioni su cui gli esperti di Intelligenza Artificiale dovranno lavorare? Forse. Ma sarà meglio aspettare qualche anno, prima di trarre conclusioni affrettate.



L'AUTORE



Da sempre appassionato di videogiochi, Marcello Cirillo (**m.cirillo@aass.oru.se**) ha collaborato con la redazione di GMC per quasi 10 anni. Dopo aver conseguito la laurea in Ingegneria Informatica al Politecnico di Milano, ha proseguito i propri studi nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale all'università di Örebro (Svezia) come dottorando presso il centro di ricerca AASS – Mobile Robotics Lab. Il suo lavoro è focalizzato sullo studio dei problemi correlati alla pianificazione di azioni per agenti artificiali in ambienti in cui siano presenti anche esseri umani.

La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

ROCKSTAR - FAMOSI CON LA RETE

NOVITÀ!

€ 9,90

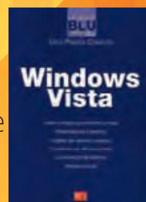


Internet e il viral marketing sono gli strumenti più efficaci ed economici per lanciare la vostra musica nell'Olimpo del rock. *Rockstar – Famosi Con La Rete* vi svelerà i trucchi per una promozione in Rete da professionisti: come farsi conoscere, i consigli direttamente dall'esperienza dei professionisti, gli errori da evitare e i siti in cui bisogna esserci.

WINDOWS VISTA GUIDA BLU

Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità.

€ 12,90



IPOD + ITUNES

Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes.

€ 9,90



BLOG E PODCAST

Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.

€ 9,90



JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE

La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.

€ 12,90



WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA

Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.

€ 8,50



RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI

Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.

€ 8,50



ADOBE PHOTOSHOP RITRATTI PERFETTI - € 12,00

NOVITÀ!



Gli accorgimenti per realizzare ritratti spettacolari! *Adobe Photoshop Ritratti Perfetti* vi svelerà come impostare la foto per ottenere il massimo risultato, nonché i trucchi per dare ai soggetti ritratti un "makeup" degno di un truccatore professionista. In più, un CD contenente gli strumenti utili per il fotoritocco e ben 2 ore di videocorsi in inglese per migliorare le vostre opere.

COMPUTER SICURO

Scoprite come proteggere il vostro PC da Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing, proteggendo i vostri dati e le attività in Rete.

€ 12,90



WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI

Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.

€ 8,50



AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING

Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.

€ 12,00



CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6

Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.

€ 12,00



CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE

Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.

€ 12,90



REASON GUIDA COMPLETA

Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.

€ 9,90



Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA

La scheda video più veloce del momento e ben due portatili di ultima generazione: dopo aver letto la rubrica Hardware di questo mese, non vi mancheranno le idee su come spendere la paghetta ricevuta a Natale. Se, invece, preferite le periferiche dedicate alla guida, potete farvi affascinare dal buon volante di Fanatec, che funziona anche su Xbox 360.

GPU SPECIALIZZATE

NEGLI ultimi tempi, lo sviluppo dell'hardware per PC ha cambiato direzione.

Per qualche lustro, i produttori di CPU e GPU sembravano interessati a seguire quanto imposto dalla legge di Moore: raddoppiare la potenza di calcolo ogni 18 mesi. Poi, da un paio di anni a questa parte, la ricerca delle prestazioni estreme pare aver subito una nota d'arresto. Non certo perché sia difficile pensare a soluzioni sempre più potenti, ma per il fatto che la capacità di calcolo di un computer di fascia bassa è fin eccessiva, per le esigenze dell'utente medio. Ormai, anche una CPU da un centinaio di euro è in grado di effettuare operazioni pesanti come il transcoding in tempi accettabili, e chi gioca su PC, per portare al limite l'hardware, è "costretto" a spingersi verso risoluzioni altissime attivando l'AntiAliasing a 4 o più campioni. Anche per questi motivi, i computer desktop hanno perso terreno rispetto ai sempre più diffusi PC portatili e, addirittura, questi ultimi si sono visti insidiati (dal punto di vista delle vendite) dagli economici e comodi netbook, macchine da poche centinaia di euro, leggere e capaci di funzionare a lungo sconnesse dalla rete elettrica. Nel campo delle GPU, la situazione è ancora più peculiare: a meno di voler eseguire i videogiochi più esigenti, non serve più dotarsi di una scheda video separata, considerato che le GPU integrate nelle schede madri svolgono in maniera eccellente non solo i tipici compiti da ufficio, ma anche quelli di un Home Theater PC dedicato ai filmati in alta risoluzione.

ATI e NVIDIA hanno compreso la tendenza, e hanno riveduto i propri piani di conseguenza, cercando di puntare non più sulla potenza "bruta" dei loro prodotti, ma cercando di aggiungere caratteristiche uniche, che spingano l'acquirente a puntare sull'una o sull'altra architettura. I benchmark, ormai, non hanno più molto senso: i pochi punti percentuali che differenziano una GPU ATI da una NVIDIA della stessa fascia di prezzo non bastano a fare la differenza, e ci vuole altro.



Meglio giocare con tre monitor o godersi gli effetti aggiuntivi garantiti da PhysX?

> "ATI e NVIDIA cercano di aggiungere caratteristiche uniche alle proprie schede"

NVIDIA ha giocato le sue carte sul GPGPU, e sta cercando con tutte le forze di convincere acquirenti e sviluppatori di software che il futuro del calcolo è nella scheda video, non più nel processore centrale. L'attenzione dedicata a CUDA mostra quanto creda in questo approccio. Dal punto di vista ludico, invece, NVIDIA ha scelto di puntare sui calcoli relativi alla fisica, comprandosi prima AGEIA e poi accelerando i calcoli di PhysX tramite le GeForce, ottenendo tra l'altro il supporto di parecchi sviluppatori. Non solo: NVIDIA sta anche cavalcando l'onda dei film e dei giochi in 3D, investendo risorse nella tecnologia 3D Vision, con relativi occhialini. ATI, dal canto suo, non è stata a guardare, ed è saltata subito sul carro delle DirectX 11, che però devono ancora dimostrare di servire effettivamente a qualcosa. Non si è limitata a questo: ha anche deciso di spingere sul concetto di Panoramic Gaming, garantendo a tutti i possessori delle sue ultime schede video la possibilità di giocare spalmando l'immagine su ben tre monitor (a breve saranno sei). Un po' come è accaduto per le console, le nuove GPU non giocheranno le proprie carte solo sui risultati dei benchmark, ma sull'insieme di caratteristiche che offriranno. In parte, questo è un bene per i giocatori, che potranno fare acquisti più ponderati; d'altro canto, può essere deludente: è meglio godersi *DiRT 2* su tre monitor in DirectX 11 con una Radeon o esaltarsi per gli effetti speciali di PhysX con *Batman: Arkham Asylum*, magari usando occhialini 3D – tutti effetti ottenibili solo su GeForce? La risposta non è tra le più facili...

GIOCHI COMPUTER

PORSCHE 911 TURBO S WHEEL

- **Produttore:** Fanatec
- **Distributore:** Fanatec
- **Internet:** www.fanatec.de
- **Prezzo:** € 349

LA tedesca Fanatec ha avuto una buona idea: realizzare un volante Force Feedback multiformato, capace di funzionare sia sul PC, sia su PlayStation 3 e Xbox 360.

Non è la prima in assoluto, sia chiaro, però le spetta il primato di un volante di qualità compatibile con l'Xbox 360, che finora ha contato su ottimi giochi di guida (come il recente *Forza Motorsport 3*), ma solo sulla discutibile periferica di guida ufficiale prodotta da Microsoft.

Il modello di Fanatec ha le carte in regola per proporsi come valida alternativa al G25 di Logitech: 900 gradi di rotazione, un buon Force Feedback, pedaliera con frizione e pomello del cambio a 7 marce (6 più retromarcia). È anche wireless, per lo meno per quanto concerne il collegamento al PC/console, visto che l'alimentazione va necessariamente connessa alla rete elettrica. Se poi fate parte di chi diffida dei controller senza fili, potete comunque usare un comune cavetto USB e allacciare la periferica in maniera tradizionale.



Bello a vedersi a da usare. Al freno troppo morbido si fa l'abitudine, ma il cambio a H è, a tutti gli effetti, inutilizzabile.

Il Porsche 911 si presenta bene, e a dispetto di alcuni dettagli che proprio non ci sono andati giù, si è rivelato un ottimo prodotto. Non abbiamo apprezzato il pomello del cambio, impreciso e duro da azionare (il contrario di quello che si desidera in gara), né le levette dietro il volante, troppo piccole e apparentemente fragili. Queste ultime sono, seppure non ideali, almeno utilizzabili: il cambio a H, invece, l'abbiamo disconnesso quasi subito. La pedaliera, dal canto suo, è molto particolare, e pur contando su un pedale del gas fra i migliori mai visti, perde il confronto con il G25 quando si passa al freno, dotato di scarsa escursione e troppo morbido per i nostri gusti. Gli effetti Force Feedback, invece, sono molto convincenti, a livello dei migliori volanti disponibili per PC. Curioso il piccolo display, che nei giochi supportati (come *rFactor*) consente di visualizzare alcuni dati telemetrici, come la marcia inserita, la temperatura del motore, la velocità.

> "Il pedale del gas è ottimo"

Se avete bisogno di una periferica da collegare sia al PC, sia all'Xbox 360 (senza dimenticare la PlayStation 3) il Porsche 911 è l'unica alternativa possibile, e non delude, sia che lo si usi per *Forza 3*, sia che si corra con l'esigente *iRacing*. L'unico vero difetto è il cambio, che proprio non ci ha convinto, mentre la pedaliera, pur non perfetta, è ben realizzata, e la precisione del pedale del gas è invidiabile. Se il prezzo fosse aggressivo, non esiteremmo a consigliare questo kit senza remore, passando sopra i difettucci. Il problema è che il Porsche 911 viene venduto a ben 350 euro, quasi il doppio di un G25 (migliore sotto tutti i profili).

Sicuramente, il marchio Porsche e la compatibilità con Xbox 360 hanno un prezzo, ma dal nostro punto di vista un ritocco verso il basso renderebbe l'offerta molto più attraente.

GIOCHI COMPUTER

È l'unica scelta se volete usarlo sia su PC, sia su PlayStation 3 o Xbox 360. Se non fosse per il cambio e il pedale del freno, il Porsche 911 sarebbe uno dei migliori volanti sul mercato. Il prezzo, purtroppo, è troppo elevato.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

IL TERZO SATA

Mentre i primi controller iniziano a trovare posto sulle schede madri basate su chipset Intel, l'interfaccia SATA 3, meglio nota come SATA 6Gbps, è stata sfruttata da Micron per creare un rapidissimo SSD. Il Real SSD C300 sfrutta memorie NAND a 34 nm di tipo MLC, è disponibile nei formati da 1,8 e 2,5 pollici con capienza variabile da 128 a 256 GB, ma soprattutto si distingue grazie alle velocità di lettura e scrittura, rispettivamente pari a 355 e 215 MB al secondo. In pratica, l'unità è in grado di sconfiggere nei benchmark l'attuale campione della categoria, l'Intel X25-M, che con la versione del firmware 02HD supporta finalmente la funzionalità TRIM di Windows 7, riducendo i tempi di riscrittura dei file. Nel campo delle memorie allo stato solido, a fare notizia non sono solo gli SSD: Team Group ha infatti presentato la chiavetta USB X091, caratterizzata dalla capacità record di 128 GB. La velocità di lettura del dispositivo è frenata dai limiti dello standard USB 2.0, assestandosi nei pressi dei 34 MB/s.

DESIGN ALTERNATIVO

Mentre MSI si distingue dai tanti partner di ATI grazie a un Radeon 5770 munito di un dissipatore a heatpipe più silenzioso e piccolo rispetto al modello standard, Sparkle ha deciso di portare la miniaturizzazione delle GeForce verso nuove vette. La GeForce GTS 250 dell'azienda asiatica inserisce, in un design a basso profilo di soli 6 cm, una GPU a 600 MHz munita di 128 shader di quarta generazione, abbinati a 512 MB di GDDR3. La scheda è evidentemente pensata per i case Home Theater PC più sottili, ma offre discrete prestazioni 3D, sgomitando nei benchmark con le esponenti della famiglia 9800. Sul piano delle prestazioni, a fare clamore sono però le voci riguardanti l'ormai prossimo debutto dei Radeon 5670, gli esponenti più economici della famiglia DirectX 11 di ATI.

SANTECH N56

- **Produttore:** Santech
- **Distributore:** Santech
- **Internet:** www.santech.it
- **Prezzo:** € 1.800

È la prima volta che sulle pagine di GMC ci capita di testare un portatile di Santech. L'azienda, prendendo spunto dall'approccio di Dell, produce portatili la cui configurazione viene selezionata pezzo per pezzo dall'utente in fase di acquisto, naturalmente tramite una comoda interfaccia Web.

La configurabilità è notevole, tanto che si può scegliere di aggiungere non solo il supporto Bluetooth, ma addirittura un modulo HDSPA per chi non può vivere senza una connessione UTMS sempre con sé.

L'esemplare giuntoci in prova è un PC discretamente potente, che si posiziona a metà fra l'economico modello base (che costa circa 700 euro) e quello di punta di Santech. L'N56 che abbiamo fra le mani è basato su una CPU Intel Centrino core I7 820QM affiancata da ben 4 GB di DDR3 a 1.333 MHz. La sezione video è affidata a una GeForce 260M, una GPU perfetta per pilotare il display da 15,6 pollici alla sua curiosa risoluzione: 1600x900. Il disco rigido è un modello da 320 GB a 7200 RPM, ma volendo è possibile sostituirlo con delle ben più veloci ed efficienti (in termini di risparmio energetico) unità SSD. Purtroppo, al momento Santech propone solamente le SSD Intel X25-M, capaci di prestazioni al vertice, ma anche fra le più costose sul mercato.

Per i supporti ottici si può optare per un economico masterizzatore DVD, oppure puntare su un più costoso Blu-ray, che, a fronte di un maggior esborso, rende l'N56 un perfetto giocattolo multimediale, grazie anche all'uscita HDMI che permette il collegamento a qualsiasi televisore recente. Le prestazioni ludiche, come prevedibile, sono di tutto rispetto, e anche *Crysis* è perfettamente godibile mantenendo il dettaglio su "Alto".



La tastiera è piuttosto scomoda da utilizzare, sia che si giochi, sia che si digitino dei testi.

> "Non riuscivamo a stare sconnessi dalla rete elettrica per più di una cinquantina di minuti"

L'N56 potrebbe fare felici molti giocatori, considerata la potenza che sprigiona e il prezzo abbastanza competitivo, ma alcuni particolari non lo rendono particolarmente ergonomico, soprattutto per chi vuole usarlo per fraggare a lungo: la tastiera non si rivela ottimale né per la digitazione di testi, né per un utilizzo videoludico spinto, e oltre a dare l'impressione di una notevole fragilità, dopo un'oretta di utilizzo tende a risultare molto calda.

La trasportabilità e la durata della batteria, infine, sono nella media dei notebook dedicati ai giocatori, quindi mettete in conto un bel dolore alle spalle se lo trasportate avanti e indietro tutti i giorni. Dimenticatevi, poi, di usarlo a lungo lontano da una presa di corrente: addirittura, i risultati sono stati peggiori di portatili ben più potenti, considerato che non riuscivamo a stare sconnessi dalla rete elettrica per più di una cinquantina di minuti.

Santech è stata molto brava a proporre un PC basato sui costosi core i7 a un prezzo concorrenziale, pur dotandolo di un'ottima scheda video, ma non è stata altrettanto in gamba sotto il profilo dell'estetica e dell'ergonomia.

GIOCHI COMPUTER

Il Santech N56 non è proprio piacevole a vedersi e si dimostra poco ergonomico, ma anche relativamente economico, se rapportato alle proposte della concorrenza equipaggiate con un processore core i7.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

All'interno delle loro GPU a 700 MHz troveranno posto 400 shader, collegati a delle memorie GDDR5 4 GHz tramite un bus da 128 bit. Punti di forza dei nuovi arrivati dovrebbero essere il prezzo, orbitante intorno ai 100 euro, e i ridotti consumi, tesi a facilitare la produzione di soluzioni raffreddate passivamente.

NVIDIA A TAVOLETTA

Circolano in Rete le prime immagini non ufficiali del tablet PC di NVIDIA, un dispositivo portatile con schermo da 15 pollici che fa del touch screen la sua unica interfaccia. Alla base del congegno trova posto, come prevedibile, la piattaforma Tegra, composta da un processore ARM abbinato a un modesto numero di shader, capaci di riprodurre senza incertezze i filmati 720p. Il sistema operativo del prototipo è il poco apprezzato e datato Windows CE, ma i partner di NVIDIA potranno sostituirlo con qualsiasi SO, o limitarsi a modificare pesantemente l'interfaccia utente. In realtà, ci sono ottime possibilità che i primi tablet di questo tipo ad apparire effettivamente sul mercato sfruttino la seconda generazione Tegra, basata sull'architettura Cortex A9 dual core, potenzialmente capace di superare gli Atom sul piano delle prestazioni. La piattaforma Tegra2 verrà ufficialmente presentata durante il Consumer Electronic Show di Las Vegas e dovrebbe includere degli shader di quarta o quinta generazione, arrivando a supportare la riproduzione di filmati a 1080p.

EEE ANOMALO

Dopo aver sfruttato tutte le versioni di Atom e Celeron in commercio, Asus ha deciso di saltare dall'altra parte della barricata. Cuore del nuovo Eee PC 1201T è, infatti, la piattaforma Congo di AMD, che ha al centro un Athlon Neo MV-40 operante alla frequenza di 1,6 GHz. Nonostante sia munita di un singolo core, la CPU in questione offre un 20-25% di velocità in più rispetto agli Atom di pari frequenza, grazie anche a una cache L2 da 512 KB. Affiancano il processore una Radeon

RADEON HD 5970

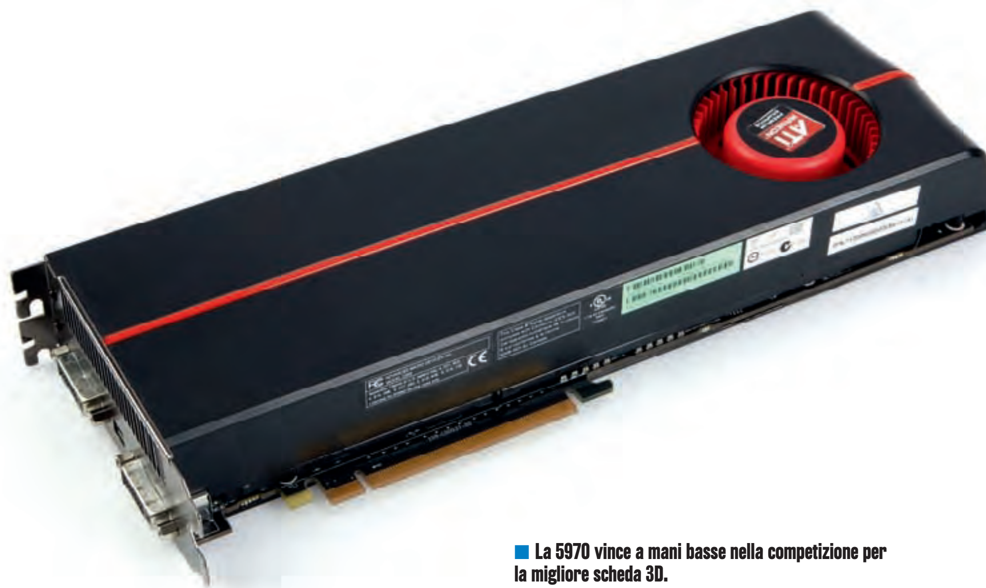
- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** ATI
- **Internet:** www.ati.com
- **Prezzo:** € 559

ATI continua a battere il ferro finché è caldo, contando anche sull'involontaria complicità di NVIDIA, che ancora non ha ultimato i lavori sulla sua nuova architettura, Fermi.

Dopo la fascia alta, media e bassa, ATI sforna il suo prodotto top, quello senza compromessi (nemmeno economici). La Radeon HD 5970 non è proprio un prodotto nuovo, ma, come nel caso della 4870X2 o della GeForce 295, è una VGA basata su ben due GPU di fascia alta, in questo caso due 5870. Non stupisce, quindi, la lunghezza della scheda (che fissa un nuovo record), né il suo notevole peso, secondo solo alla gigantesca Asus Mars. Non è seconda a nessuno sotto il profilo delle prestazioni, anzi, si guadagna la leadership (spesso con ampi margini) in tutti i benchmark cui l'abbiamo sottoposta.

Del resto, per la 5970 non è difficile elevarsi: i 3.200 (tremiladuecento!) stream processor le permettono di elaborare senza fatica anche gli shader più complessi, mentre i 2 GB di RAM GDDR5 garantiscono di avere tutto lo spazio necessario per gestire texture non compresse. Le frequenze di lavoro sono l'unica cosa a non essere raddoppiata rispetto alla 5870, anzi, per evitare che la scheda si surriscaldi troppo, sono state leggermente diminuite: il core è a 725 MHz (contro gli 850 MHz della 5870), e le memorie sono limitate a 4 GHz, invece che a 4,8. Forse, ATI è stata fin troppo conservativa con le frequenze, dato che non abbiamo avuto alcun problema a portarle agli stessi livelli della 5870 utilizzando il dissipatore originale. Certo, la scheda tendeva a far salire la velocità della ventola ai massimi regimi dopo pochi minuti di gioco (generando un ronzio piuttosto fastidioso), ma non abbiamo riscontrato artefatti grafici o blocchi del sistema.

> "3200 stream processor le permettono di elaborare gli shader più complessi"



La 5970 vince a mani basse nella competizione per la migliore scheda 3D.

Come ci ha dimostrato lo scorso mese *DiRT 2*, il supporto alle DirectX 11 non è il motivo che vi spingerà a passare a una nuova architettura: le differenze in termini di qualità visiva sono minime e percepibili solo analizzando con attenzione i replay. Sarete però interessati alla potenza di questa GPU, soprattutto alla possibilità di pilotare tre monitor contemporaneamente. Se una 5870 è infatti sufficiente per giocare a qualsiasi titolo a 1080p, per affiancare tre monitor Full HD avrete bisogno di parecchia potenza di calcolo in più, e la 5970 non pecca certo di "cavalli sotto il cofano", arrivando anche a 5760x1200. Un campo visivo talmente ampio è inutile negli FPS, ma risulta particolarmente efficace nelle simulazioni di guida, permettendovi di controllare gli specchietti proprio come fareste nella realtà, girando la testa.

Brava ATI, insomma, che ha saputo sfornare un ottimo prodotto. Se siete tra i fortunati possessori di tre monitor, potreste essere veramente tentati da questo gioiello di tecnologia, lo stesso vale se avete sulla scrivania un sontuoso display da 30 pollici con risoluzione 2560x1600. Se, invece, vi limitate a un semplice monitor Full HD, probabilmente non noterete enormi differenze con la già ottima 5870, perfetta per risoluzioni così "contenute".

GIOCHI COMPUTER

La GPU più potente che il denaro possa acquistare. Nessun gioco riuscirà a metterla alla frusta, nemmeno se fate la pazzia di renderizzare l'immagine su tre monitor Full HD. Il prezzo è molto elevato, ma più conveniente rispetto a due 5870.

9

HD 3200, un hard disk da 250 GB, uno schermo da 12 pollici con risoluzione di 1366x768 e 2 GB di DDR2. Il 1201T è il primo esponente della famiglia di netbook Eee che riesce a eseguire decentemente i più recenti giochi 3D al più basso livello di dettaglio, risultando più veloce del rivale 1201N basato su piattaforma ION, ma tale vantaggio si paga in termini di autonomia della batteria a 6 celle offerta a corredo, in grado di alimentare il portatile non oltre le 4 ore.

FUSIONE IN ARRIVO

Dopo averne parlato per anni e in più occasioni, Intel si prepara a immettere sul mercato i primi processori comprensivi di GPU integrata. I nuovi arrivati faranno parte delle famiglie i5 (con architettura Nehalem) e i3 (ovvero implementanti la rodata architettura dei Core 2), sfrutteranno probabilmente 2 core e un processo produttivo a 32 nm, ma soprattutto utilizzeranno un nuovo chipset chiamato H55. Forte di quest'ultima certezza, Asrock ha già annunciato tre schede madri basate sulla nuova piattaforma, tutte munite di porte DVI, HDMI e VGA collegate direttamente al socket 1156. Il modello H55DE3 mostra anche un'altra interessante caratteristica: due slot PCI-E 16x contraddistinti dalla dicitura CrossFireX. Questo significa che Intel lascerà all'utente la libertà di bypassare la GPU integrata in favore di una o più VGA discrete, non ostacolando l'adattabilità ai giochi di queste piattaforme economiche dedicate prevalentemente agli uffici e agli Home Theater PC. La scheda grafica integrata nelle CPU non sarà basata sull'architettura Larrabee, quanto su una versione riveduta e potenziata del GMA 4500.

HARDWARE IRREFRENABILE

Nonostante la feroce concorrenza delle console e le tendenze alla riduzione degli spazi e dei consumi, il mercato dell'hardware dedicato ai videogiochi non accenna a rallentare la propria corsa. Secondo l'azienda

ALIENWARE M15X

- **Produttore:** Alienware
- **Distributore:** Dell
- **Internet:** www.alienware.com
- **Prezzo:** € 1.999

I nuovi processori core i7 stanno prendendo piede, oltre che sui potenti desktop, anche sui PC portatili.

Alienware, azienda che ha sempre puntato sulle prestazioni estreme, è fra i primi a realizzare un notebook basato su queste CPU e affianca al potente processore una buona GPU, una GeForce 260m, perfetta per eseguire giochi alla risoluzione dello schermo da 15,3 pollici, cioè 1600x900 pixel. Rispetto al modello di Santech, l'Alienware è più costoso e caratterizzato da una CPU leggermente meno spinta, il core i7 720 contro l'820 dell'N56, ma nel complesso lo abbiamo preferito. Non solo perché, condividendo lo stesso quantitativo di RAM e la medesima GPU, le differenze in termini di prestazioni sono limitate, ma anche per la cura nei particolari. Riteniamo un po' kitsch la possibilità di decidere come retro-illuminare le varie sezioni della tastiera del M15x, ma è innegabile che quest'ultima sia incredibilmente comoda da usare, complice la perfetta sensibilità di ogni singolo pulsante. Un altro vantaggio rispetto al Santech è che anche dopo ore di utilizzo, le temperature non risultano mai fastidiose, e potrete continuare a fraggare senza necessità di pause. Per il resto, i due computer sono molto simili: anche l'M15x si basa su 4 GB di RAM, sfrutta un semplice masterizzatore DVD (niente Blu-ray) e ha un disco da 250 GB.



Selezionando combinazioni di colori sobrie, l'M15X sembrerà un serio PC da professionisti.

"Ha una forma aggressiva e piacevole"

Dalla sua, l'Alienware ha anche una forma decisamente più aggressiva e piacevole, e persino chi detesta i computer ricchi di neon e lucine varie lo troverà gradevole: del resto, è consentito disattivare le varie retroilluminazioni, o limitarle a colori non troppo accesi, per ripristinare l'impressione di avere davanti un serio notebook per uomini d'affari e non un giocattolo per perenni adolescenti. La presenza di alcuni programmi realizzati appositamente per queste macchine è un valore aggiunto da non poco, e gli utenti più tecnologici, probabilmente, si divertiranno a usare la telecamera integrata e il proprio volto come chiave d'accesso, evitando la banale password. Gli appassionati degli oggetti lussuosi, poi, loderanno la splendida confezione in cui viene spedito il computer: un voluminoso cubo al cui interno trovano posto non solo il notebook e l'alimentatore, ma anche un panno per coprire il computer, un cappellino di Alienware, un mouse pad e un pregiato manuale con copertina in pelle.

È vero che l'Alienware M15X costa qualcosa in più della media, ma l'attenzione dedicata ai particolari e la qualità del PC non fanno rimpiangere il denaro speso. GIOCHI COMPUTER

Non è il portatile più potente di Alienware, ma non gli mancano i muscoli per affrontare la maggior parte dei videogiochi disponibili per PC. Come è facile intuire, però, l'M15X non è leggero, né gode di un'autonomia da record. 8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

di analisi Jon Peddie, una delle più rinomate negli ambienti finanziari, la vendita dell'hardware per PC dedicato alla fruizione dei videogiochi è salita del 5,9% dal 2008 al 2009, e dovrebbe compiere un sostanzioso balzo in avanti del 30% durante il 2010. Il trend positivo dovrebbe continuare perlomeno fino al 2012, con una crescita complessiva di un altro 34%, complici anche l'uscita dalla crisi economica mondiale, la diffusione di titoli steroscopici e la promozione delle DirectX 11. Nel 2013, i giocatori europei, americani e asiatici dovrebbero spendere in upgrade di motherboard, VGA, CPU, RAM e accessori la considerevole cifra di 34 miliardi di dollari.

SISTEMA CROMATO

Le caratteristiche peculiari di Chrome OS, il sistema operativo gratuito con cui Google vuole mettersi in diretta competizione con Apple, sono state ufficialmente svelate. Come era lecito aspettarsi dall'azienda che ha fatto del Web la sua unica risorsa, Chrome assomiglierà a un browser in cui le applicazioni come Google docs, visualizzatori PDF e riproduttori multimediali troveranno posto in schede di navigazione, più che in cartelle vere e proprie. All'utente sarà proposta un'interfaccia intuitiva, composta esclusivamente da grandi icone, adatte ai piccoli schermi dei netbook, primo obbiettivo di Google. Le applicazioni non salveranno tendenzialmente nulla sul disco, ma inseriranno dati e lavori dell'utente in un "cloud" online accessibile da qualsiasi browser del Pianeta, in modo da facilitare il lavoro condiviso, o il passaggio di documenti tra portatile e PC di casa. Dietro l'aspetto di un onnipresente browser si nasconde, però, il kernel di Linux, tanto che allo sviluppo di Chrome sta collaborando nientemeno che Canonic, la software house madre di Ubuntu. Le prime dimostrazioni mostrano dei netbook in grado di portare l'utente davanti al browser in circa 7 secondi e capaci di abbinare ai dati di login tutte le impostazioni delle applicazioni.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

WISE STAR 2





- **Produttore:** Samsung
- **Prezzo:** gratis
- **Versione provata:** Samsung Omnia II
- **Internet:** www.samsungmobile.it

QUESTO mese, lo spazio dedicato ai giochi per telefonino apre, eccezionalmente, con un gioco Java, non per iPhone e, tutto sommato, nemmeno particolarmente originale.

La scelta, inconsueta, vuole però rendere omaggio all'unica medaglia d'oro vinta dall'Italia agli ultimi World Cyber Games, ottenuta proprio con questo titolo.

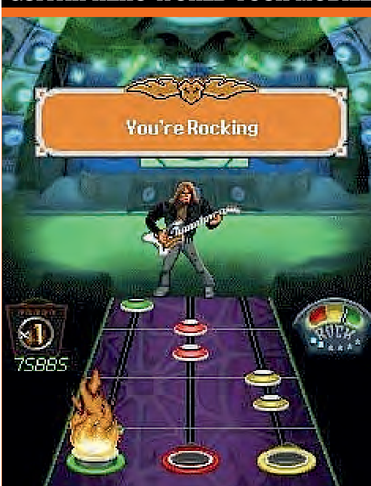
Wise Star 2 è il seguito del primo omonimo titolo, sviluppato da Samsung per i propri telefonini un paio d'anni fa. La versione PC può essere scaricata gratuitamente, per chi fosse interessato a cimentarsi, dal sito di Samsung sopra riportato (è necessario registrarsi).

Wise Star è un puzzle game, ennesima rivisitazione della formula di gioco già sperimentata con successo da almeno una dozzina di altri titoli: quella degli "swap-game" in cui l'obiettivo è di far combaciare almeno tre elementi uguali per provocarne l'eliminazione dallo schermo. La meccanica è comune a molti rompicapi di successo, come *Zoo Keeper* o *Bejeweled*. In questo caso, al posto delle gemme e degli animali, gli sviluppatori hanno pensato di dare al gioco un sapore vagamente fantascientifico, inserendo oggetti astronomici: asteroidi, pianeti, stelle, buchi neri e persino galassie possono essere spostate al fine di accoppiarle a elementi simili e provocarne la scomparsa, dando eventualmente il via a "combo" o reazioni a catena.

Per movimentare un po' la giocabilità, i programmatori hanno inserito degli oggetti "bonus" che permettono l'eliminazione di intere colonne, righe, o aree del livello. Sta proprio in questo aspetto l'unica vera differenza che distingue *Wise Star 2* dal precedente: nel nuovo capitolo, infatti, è presente un bonus in più (una specie di fulmine in grado distruggere istantaneamente un numero considerevole di blocchi). Per il resto, a eccezione di alcuni ritocchi grafici minori, i due giochi sono sostanzialmente identici. Niente di eccezionale insomma, ma se vi piace il genere, dopotutto, è gratis.

Un rompicapo dalle meccaniche comuni e consolidate, che offre qualche piccola novità per movimentare la giocabilità ed è gratis! **7**

Provato
GUITAR HERO WORLD TOUR MOBILE



Non tira una buona aria per la piattaforma ludica di Nokia e questo, va detto, nonostante l'ottima qualità di alcuni titoli in catalogo. A dare il colpo decisivo alla seconda generazione N-Gage, probabilmente, è stato l'incredibile successo di iPhone e del suo AppStore online, un sistema di acquisizione di giochi e contenuti con cui, semplicemente, Nokia non può competere. Se poi, in un contesto non particolarmente propizio, vengono prodotti titoli mediocri, la cosa non può che farci dispiacere: è il caso di *Guitar Hero World Tour Mobile*, conversione dell'omonimo titolo musicale di Activision Blizzard. Da un punto di vista squisitamente tecnico, il gioco non è realizzato male: semplicemente, non è divertente. Titoli come *Guitar Hero* o *Rock Band* funzionano bene con i controller a forma di chitarra e batteria, con un buon audio e un buon monitor (o televisore): tutte caratteristiche precluse a un telefonino, per quanto tecnologicamente evoluto. C'è di meglio in giro...

- Produttore: **Activision Blizzard**
- Prezzo: **€ 7**
- Versione provata: **N82 (N-Gage)**
- Internet: **www.guitarheromobile.com**

Senza periferiche adatte, non rende. In breve, non è tra i titoli N-Gage meglio riusciti. **6**

Provato
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE FORCE RECON



Pagandola (pare) una cifra spropositata, i ragazzi di Glu sono riusciti ad accaparrarsi la licenza "mobile" di uno degli sparatutto più apprezzati: *Modern Warfare 2* ha polverizzato, nelle prime settimane di vendita, record storici di distribuzione. Il gioco, del resto, è splendido su PC e console. Lo stesso non può dirsi, però, dell'edizione Java. Intendiamoci: *Force Recon* non è male, ma data la fama del titolo originale, l'aspettativa che viene a crearsi è inesorabilmente disattesa. La trama del gioco, del resto, è molto diversa: a differenza di *Modern Warfare 2*, nel gioco di Glu (che, cronologicamente, si svolge qualche anno dopo le vicende narrate in *Call of Duty 4*) si viene trascinati in una guerra sul suolo americano, per fronteggiare un gruppo terroristico messicano. *Force Recon* si compone di un misto di ambientazioni bidimensionali e 3D, e propone un sistema di gioco piuttosto tradizionale, con una grande varietà di missioni e di armi. Agli appassionati piacerà...

- Produttore: **Glu**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N81**
- Internet: **www.glu.com**

Grande varietà di missioni e di armi, ma con un marchio così, si poteva fare di meglio! **6½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

SAMSUNG MOBILE CHALLENGE

È stato un gioco per telefonino a regalare l'unica medaglia d'oro vinta dall'Italia agli ultimi World Cyber Games, le olimpiadi dei videogiochi svoltesi a novembre nella città cinese di Chengdu. Grazie a un gioco per telefonino, la nazionale azzurra non è tornata a mani vuote dalla massima competizione internazionale di sport elettronici. È una fortuna, perché i "mobile game" sono diventati disciplina ufficiale solo dall'anno scorso. Il Samsung Mobile Challenge, in realtà, è una competizione assai più vecchia, il cui esordio risale al 2000, quando debuttò ufficialmente a Seoul. Il Samsung Mobile Challenge è sempre stata una sfida internazionale dedicata ai videogiochi per telefonino, e ha accompagnato i WCG come manifestazione collaterale. Nel 2008, però, il comitato organizzativo ha deciso d'inserire il SMC nelle discipline ufficiali di gara. Nell'edizione di quest'anno, le specialità di gara sono state due: oltre a *Wise Star 2*, che ci ha regalato l'oro, i WCG hanno visto la partecipazione di *Asphalt 4* di Gameloft (anche l'Italia ha partecipato, ma siamo usciti ai quarti di finale contro Taipei, che poi ha vinto l'oro). Sul gradino più alto del podio, ci piace ricordarlo, è salito il ventiquattrenne salernitano Enrico Aurora, che, oltre a vincere la medaglia d'oro, si è portato a casa un succulento assegno da 6.000 dollari (circa 4.000 euro). I telefoni ufficiali di gara (tutti Samsung) sono stati 3: l'Omnia II (con cui si è disputata la finale), l'I8910HD e il Samsung Star. Arrivederci alla prossima edizione che, per la cronaca, si svolgerà a Los Angeles.

Il Sistema GIUSTO



L'ammiraglia di ATI si posiziona subito sul gradino più alto di tutti i Sistemi, mentre un nuovo hard disk di Samsung trova posto nella configurazione media, grazie a delle ottime prestazioni e a un'accentuata silenziosità.

COPPIA MOTORE

È priva della classica sigla X2, ma l'ultima VGA Radeon prosegue la tradizione delle schede a due GPU di casa ATI: massima potenza unita a qualche incertezza software legata all'immaturità dei driver. Si tratta di una scheda per veri appassionati, disposti a sperimentare Catalyst in versione Beta e a smanettare tra le configurazioni di rendering, pur di poter applicare in qualsiasi frangente tutti i filtri più precisi e sofisticati. Per sfruttarla al massimo, è poi necessario abbinarle i più veloci Core i7 e dei monitor dotati di 1920x1200 o più pixel. Pur avendola inserita nel nostro Sistema ideale, la sconsigliamo ai possessori di configurazioni meno "pompate", abbinate magari a monitor da 1680x1050, che si troveranno maggiormente a proprio agio con le potenti ed economiche 5870 e 5850. Sempre che NVIDIA non decida di farci un inatteso regalo di inizio anno...

▼ PROCESSORE



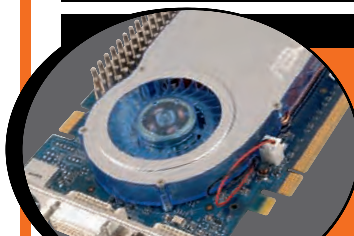
■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 250**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 170**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 € 100**
Socket AM3 - 2,8 GHz - triplo core - 6 MB cache L3 - 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico si affida, invece, a 3 core di AMD a 2,8 GHz, comunque in grado di eseguire i motori fisici dei simulatori di guida e i più complessi strategici in tempo reale senza mostrare alcun rallentamento. Tutti i modelli consumano poco meno di 100 watt.

▼ SCHEDA VIDEO



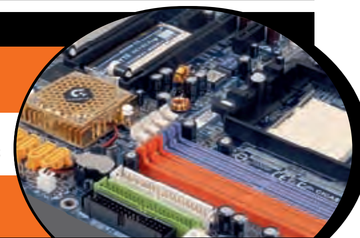
■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 530**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 150**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-MA770T-UD3P € 75**
AMD 770 - Socket AM3 - 4 DDR3 - 1 PCI-E 2.0 16x - 4 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA - 12 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. Il Sistema economico sfrutta, invece, una Gigabyte con chipset AMD 770 per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un singolo slot PCI-E 16x. Tutte le piattaforme scelte possono accogliere i più recenti processori di Intel e AMD.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB Corsair PC3-12800 € 220**
4 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1300 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i Sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati dei processori. Le due configurazioni più costose utilizzano gli stessi moduli, caratterizzati da latenze molto basse anche in presenza di una frequenza di 1.600 MHz che farà felici gli overclocker, ma il Sistema ideale gode di ben 8 GB per accogliere i sistemi operativi e i giochi a 64 bit più esosi di spazio.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 350**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster T240 € 250**
24 pollici - risoluzione 1920x1200 - DVI - VGA - HDMI - 5 ms

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. I due Samsung abbinati alle configurazioni più costose sfruttano il rapporto 16:10, mentre il più economico BenQ è caratterizzato da un 16:9 che gli permette comunque di visualizzare i video e i giochi in standard Full HD. Il collegamento di eventuali console è assicurato dalla presenza dell'HDMI.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 140**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung Spinpoint F3 1 TB € 80**
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 mb buffer - tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.520 (limite 5.600)	€ 1.320 (limite 2.200)	€ 800 (limite 1.200)

ENERGICO SILENZIO

Gli alimentatori consigliati nei tre Sistemi hanno il proprio punto di forza nel rapporto prezzo/prestazioni. Ecco, invece, tre PSU capaci di distinguersi per la ridotta rumorosità:

SilentMaxx Water Cooled
€ 219
Disponibile in versione da 500 e 600 watt, può essere collegato a tutti i più comuni sistemi di raffreddamento a liquido. Le ventole sono sostituite da una placca in rame o alluminio attraversata dal liquido refrigerante.
www.silentmaxx.de



Silverstone NightJar
€ 170
Tre modelli, da 300, 400 e 450 watt, privi di ventole. Il raffreddamento avviene in modo passivo, ma richiede un case di grandi dimensioni o, in alternativa, munito di una buona aerazione.
www.silverstonetek.com



Seasonic X-650
€ 140
Questo Seasonic è dotato di una ventola che parte esclusivamente nei momenti di maggiore carico elettrico e risulta praticamente inudibile. Vanta, inoltre, un'efficienza superiore all'80%.
www.seasonic.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

CAMBIO OPPORTUNO

Ben tre sezioni della rubrica mensile sono dedicate a sistemi operativi alternativi a quelli di casa Microsoft. In tutti i casi elencati, si tratta di soluzioni solo parzialmente adatte ai giochi, o troppo costose, ma l'anomalia indica come il dominio di Windows non sia più ammantato di invincibilità. Ironicamente, ciò avviene proprio in concomitanza con il diffondersi del miglior Windows di sempre , quel 7 che sta producendo un ridotto numero di incompatibilità con i giochi. Quale che sia la direzione, forse è finalmente giunto il momento di dire addio al vecchio XP, i cui limiti di gestione della memoria iniziano a farsi fastidiosi.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

CHI CHIAMERAI?



La mia ricerca dei fantasmi in *Ghostbusters* viene inizialmente interrotta da uno schermo nero, poi dall'errore **Texture 'ui\font_calibri.tga' was selected for rendering without being cached**. La mia configurazione comprende Phenom II 955, Motherboard Sapphire AM3RS790G, 5 GB di RAM e Radeon HD 4870.

Alessandro



Nonostante il messaggio di errore indichi come responsabile del problema il file texture .cpp, e suggerisca l'assenza di un font indispensabile alla creazione dei menu di gioco, la soluzione non ha nulla a che fare con i caratteri o le immagini, quanto con la API Xaudio. Il programma di installazione, infatti, non decomprime il file X3DAudio1_3.dll, indispensabile all'esecuzione del motore. Per avviare correttamente la tua caccia ai fantasmi, non dovrai fare altro che posizionare il file in questione nella cartella **C:\programmi\Atari\Ghostbusters**, recuperandolo all'indirizzo **www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?x3daudio1_3**. Il gioco continuerà a non partire fino a quando non eseguirai una seconda installazione, riscrivendo tutti i file preesistenti e lasciando inalterato quello da te aggiunto. In alternativa, se non possiedi la versione del gioco scaricata tramite Steam, puoi ottenere il medesimo file decomprimendo l'eseguibile di aggiornamento delle DirectX presente nel DVD di installazione. Approfitto della tua lettera per sottolineare che il gioco non è compatibile con i ForceWare 190 e 191, ma solo con i 195 e le versioni successive.

WORLD OF JOYPAD



Il mio nuovo televisore Samsung Full HD della serie 8000 troneggia, con i suoi 50 pollici, nel salotto di casa. L'ho collegato a un PC basato su Athlon X2 a 2,2 GHz e Radeon 3470, con la sola intenzione di riprodurre i filmati in HD. Ora, però, mi è balzata in mente un'idea malsana, ovvero sfruttare TV e PC per giocare a *World of Warcraft*, che dovrebbe girare in modo eccellente su tale hardware, anche alla risoluzione di 1920x1080. Il problema prende forma nell'assenza di una base d'appoggio per mouse e tastiera, cosa che potrei aggirare utilizzando un pad. Il gioco, però, non prende nemmeno in considerazione questa eventualità, nonostante la velocità degli scontri possa risultare, in linea teorica, adeguata all'utilizzo di tale periferica.

Jimbo



Incrociare i flussi protonici è dannoso tanto quanto non aggiornare le DirectX.



Mentre sviluppavano l'interfaccia di *WoW*, i programmatori di Blizzard non avevano in mente altro che mouse e tastiera, altrimenti avrebbero presto adattato il loro MMORPG alle console HD, soggiogando nella morsa della dipendenza un'altra fetta di pianeta. Tale scelta è però aggirabile grazie a un programma chiamato SwitchBlade, scaricabile all'indirizzo **http://games.softpedia.com/get/Tools/Switchblade.shtml**. La versione 3.0 è totalmente gratuita e preconfigurata per funzionare con *WoW* e il controller per Xbox 360, i cui due joystick analogici, in abbinamento ai tasti dorsali, permettono di controllare il movimento dei personaggi, la visuale e il cursore. Il combattimento tramite armi o magie è affidato ai pulsanti principali, mentre la croce direzionale permette di gestire l'inventario, nonché d'interagire con giocatori e personaggi non giocanti. Le ultime versioni del programma offrono un più ampio supporto a giochi quali *Age of Conan*, *City of Heroes*, *Hellgate London*, *Warhammer Online* e *Guild Wars*, ma vengono proposte in cambio di denaro dal sito **www.switchbladepro.com**. Rimanendo nel software a pagamento, un'alternativa è rappresentata da Xpadder (**http://xpadder.com**), che permette di abbinare a qualsiasi pad i movimenti del mouse e i pulsanti della tastiera, trasformando queste periferiche in veri e propri telecomandi per i programmi di media center alternativi a quello di Microsoft.

Una mela acerba



La notizia ha fatto il giro della Grande Rete come un'onda inarrestabile: Psystar, l'azienda che da anni vende dei cloni di sistemi Macintosh, battagliando legalmente con Apple, ha introdotto un programma in grado di avviare l'installazione di OS X su qualsiasi PC. In realtà, l'operazione va a buon fine solo su una ridotta percentuale di configurazioni, visto che il software Rebel EFI (**http://store.psystar.com**) riesce effettivamente ad avviare il setup di Snow Leopard, ma non assicura il funzionamento dell'hardware di base, ottenibile solo dalla presenza di alcune schede madri Asus della famiglia P5W e da gran parte dei modelli Gigabyte muniti di chipset Intel, abbinati a processori Core 2 o Core i5-i7. Il "leopardo delle nevi" sembra digerire senza eccessiva difficoltà tutte le GeForce successive alla serie 7000, ma soffre la presenza di IGP integrati quali il GMA 4500 e si trova completamente spiazzato davanti ai Radeon di generazione DirectX 10 e DX 11. L'audio rappresenta un ostacolo altrettanto arduo, e sembra dare segni di vita soltanto dopo aver installato manualmente dei kext (l'equivalente OS X dei driver) per i controller HD di Realtek e C-Media. Una volta ottenuto un desktop funzionante, ci si trova poi in guerra con le periferiche, come i tanti utenti alle prese con porte USB e firewire bizzose possono testimoniare. L'esperienza complessiva è, dunque, piuttosto tribolata e poco omogenea e dovrebbe essere sperimentata dagli "smanettoni" più accaniti per semplice curiosità. Sperare di ottenere un sistema affidabile al primo colpo rimane, infatti, ancora un miraggio.

VIBRAZIONE TERRENA

Sei l'ultima spiaggia del mio Logitech G25, che non vuole saperne di farmi provare il Force Feedback durante l'esecuzione di *Richard Burns Rally*. Consultando vari forum, ho provato ad aggiornare i driver, utilizzare quelli meno recenti, installare le ultime patch e perfino cercare delle voci di registro che, però, sono presenti solo in Windows Vista e non in XP. Possiedo un Pentium4 a 3,2 GHz con ATI Radeon HD 4650 AGP.

Denz

Il tuo è, probabilmente, uno degli ultimi e più potenti sistemi basati su AGP a trovare posto su queste pagine. Un sistema adeguato al vecchio, ma ancora apprezzato *Richard Burns Rally*, il cui Force Feedback ha fatto dannare molti utenti. La modifica al registro cui accennavi riguarda, in effetti, solo i possessori delle versioni a 64 bit di Vista e 7, che devono, dopo aver scollegato la periferica, cancellare tutte le voci inizianti con la parola **VID-** dalla sezione **HKEY_CURRENT_USER>System>CurrentControlSet>Control >MediaProperties>PrivateProperties>Joystick>OEM**. Una volta completata l'operazione, sarà sufficiente ricollegare il volante per rendere funzionante il Force Feedback all'interno della simulazione. Per i possessori di XP, invece, la soluzione passa attraverso il Logitech Gaming Software, la cui versione 5.02 è reperibile all'indirizzo ufficiale **www.wingmanteam.com/latest_software/latest_soft_main.htm**. Dopo l'installazione, una nuova calibrazione della periferica e l'applicazione della patch 1.02 del gioco, è necessario creare un profilo dedicato a *RBR*, mettendo poi il segno di spunta alla voce **Use special force feedback settings** reperibile nella sezione **edit/specific game settings**. In questo modo, possono essere modificate le voci **Overall effect strength, Spring effect strength**, **Damper effect strength** (rispettivamente con i valori 102%, 0% e 0%) e selezionate le opzioni **Enable centering spring** e **Use special steering wheel settings**, indispensabili al corretto funzionamento del ritorno di forza. L'ultimo passaggio consiste nel togliere il segno di spunta alla voce **Report combined pedals**. Al termine della laboriosa procedura, il volante dovrebbe vibrare in modo uniforme durante le derapate e in presenza di terreni particolarmente sconnessi. Un comportamento poco realistico, rispetto a quello apprezzabile in presenza di altre simulazioni, ma sicuramente migliore rispetto a una completa immobilità.

FRUTTA REGALO

Vorrei farmi un bel regalo acquistando un iMac con schermo da 27 pollici e processore i5, ma la scheda video non mi sembra all'altezza del resto del sistema. Tu cosa ne pensi?

Lucio

I sistemi "tutto in uno" della Mela più famosa al mondo si sono trasformati negli anni. Nati sotto forma di piccoli "fagioli" a base di tubi catodici e processori PowerPC, gli iMac sono giunti a essere dei sistemi simili ai PC inseriti in chassis eleganti, comprensivi di ampi monitor con retroilluminazione a LED. Nella gamma più recente, spicca per versatilità proprio il modello da te adocchiato, munito di processore Core i5 a 2,66 GHz, 4 GB di memoria, 1 TB di hard disk e Radeon 4850. Quest'ultimo componente, a prima vista limitativo rispetto alle possibilità della CPU, in realtà assicura la fluida esecuzione di tutti i giochi attuali alla risoluzione di 1280x720, un formato che ben sia abbina al monitor da 2560x1440 generando immagini limpide e non interpolate. Certo, visto il prezzo di listino (1.800 euro), era lecito aspettarsi almeno un Radeon 4870 o una ancor più recente

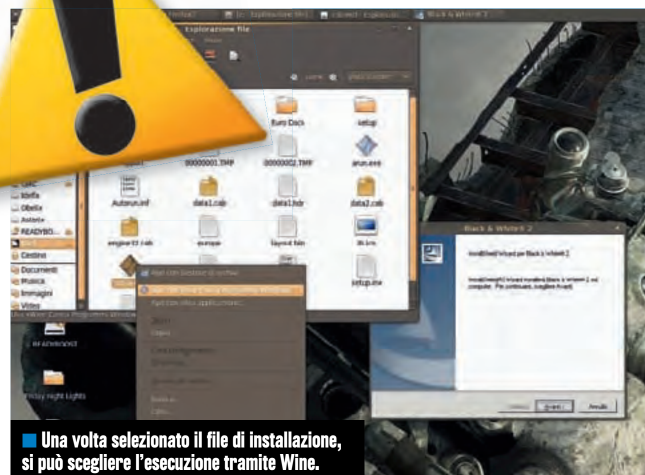


Richard Burns Rally conta ancora molti fan...

5770, ma alla base della scelta di Apple ci sono, probabilmente, delle motivazioni termiche e di driver ben precise. L'affiancamento di Windows 7 a OSX, insomma, rende l'iMac da 27 pollici una discreta macchina da gioco, perfetta per accontentare chi alterna sessioni di montaggio video in Final Cut a qualche partita a *Left 4 Dead*, ma queste considerazioni vanno bilanciate con il fattore economico: un PC dotato delle medesime specifiche, ovvero piattaforma P55, Core i5, Radeon della famiglia 4800 e monitor da 26 pollici, può essere assemblato a un prezzo inferiore, ottenendo una piattaforma aperta in cui i diversi componenti sono aggiornabili in un secondo tempo. Scegliere un iMac significa sacrificare l'espandibilità futura in favore del design e della possibilità di usare quello che, in molti, reputano il miglior sistema operativo attualmente esistente. I fan della Mela troveranno il compromesso più che giustificabile, gli "smanettoni" abituati a frequenti



Solo per esperti Giocare con Linux


Una volta selezionato il file di installazione, si può scegliere l'esecuzione tramite Wine.


Ed ecco *TrackMania Forever* eseguito all'interno di Ubuntu, insieme a Steam.

L'incompatibilità tra Linux e i videogiochi è una costante storica che continua a persistere, nonostante il sistema operativo gratuito più diffuso nel mondo abbia, negli ultimi anni, compiuto passi da gigante. La maggior parte delle distribuzioni riconosce automaticamente tutto l'hardware più diffuso, abbinandogli i giusti driver e offrendo all'utente un'accelerazione del desktop e dei video HD, ciononostante le software house ludiche continuano a dedicare le proprie energie esclusivamente a Windows, con l'eccezione di pochi titoli online quali *Quake Live*. Per ovviare al problema, però, esiste un magico programma: Wine. Nato nel lontano 1993, Wine non è un semplice emulatore, quanto un vero e proprio substrato software in grado di rendere avviabili le applicazioni di Windows all'interno di Ubuntu e similari. In presenza di un file con estensione .exe, il sistema operativo del pinguino propone all'utente l'esecuzione tramite Wine, che a quel punto tenta di riprodurre correttamente il comportamento del programma. I risultati migliori si ottengono con le applicazioni da ufficio, ma dalla versione 1.0.1 il programma riesce a eseguire correttamente molti giochi, tra cui *Guild Wars*, *Supreme Commander*, *Day of Defeat: Source* e *Spore*. La lista dei giochi parzialmente funzionanti è molto più lunga, e comprende *Team Fortress 2*, *Command & Conquer 3* e *Warhammer Online*, nonché molti dei titoli offerti da Steam, anch'esso eseguibile via Wine e utilizzabile correttamente per comunicare con gli amici tra un avvio e l'altro di *TrackMania*. Nel sito WineHQ è presente un grande database elencante tutte le applicazioni più diffuse, tra cui gran parte dei giochi in commercio, che si avviano dopo alcuni interventi mirati e, soprattutto, avendo l'accortezza di selezionare le opzioni di rendering meno sofisticate, legate alle DirectX 8 e 9. Wine non può sopperire a una normale partizione di Windows, visto che assicura una compatibilità solo parziale con gran parte dei titoli e, a parità di hardware, offre prestazioni decisamente più ridotte rispetto a quelle ottenibili utilizzando il sistema operativo di Microsoft, ma merita di essere provato da chi ama alternare l'utilizzo di OpenOffice a qualche sporadica partita a *Chuzzle* o *Plants vs Zombies*.

upgrade continueranno a storcere il naso, anche davanti a un design indubbiamente accattivante.

PING ACCELERATO



Sono un appassionato di MMORPG che, da alcune settimane, è attratto da una scheda di rete "per giocatori" prodotta da EVGA. Chiamata Xeno Pro e venduta esclusivamente da alcuni siti esteri, la scheda promette di ridurre il ping dei raid più affollati, che tipicamente boccheggiano sotto il peso di una sessantina di utenti. Avete intenzione di recensirla? Pensate che possa funzionare veramente?

Koak



La Xeno Pro di EVGA è l'ultima esponente della famiglia Killer NIC dell'americana BigFoot Network, un'azienda che, dal 2006, produce schede di rete pensate per ridurre il ping delle partite online. La magia avviene, secondo il produttore, bypassando lo stack di Windows e affidando al processore dedicato il compito di gestire i pacchetti diretti al gioco e provenienti dallo stesso, definendo dinamicamente la grandezza di tali pacchetti e la frequenza dei messaggi di avvenuta ricezione. La scheda integra perfino una porta USB e due connettori audio utili a sfruttare il processore di bordo nell'esecuzione di un particolare client Torrent e nel miglioramento delle chat vocali. All'atto pratico, la Xeno Pro, come le sue progenitrici, riduce in modo veramente minimo il ping dei MMORPG e degli FPS, distinguendosi soltanto quando riesce a preservare la giocabilità delle partite online durante lo scaricamento di un grosso file. In realtà, la peculiare gestione della rete effettuata dalla scheda può essere parzialmente riprodotta utilizzando i normali controller Ethernet presenti sulla scheda madre: inserendo il comando **netsh int tcp set global autotuninglevel=disabled** nella console, e cambiando il valore **TcpAckFrequency** nel registro di sistema in **0x00000001**, ridurrai la velocità con cui Vista e 7 scambiano file nella LAN, ma spingerai il ping di *WoW*, *Warhammer Online* e *Age of Conan* leggermente verso il basso. Se la voce in questione non è presente nel registro, la si può inserire manualmente dopo aver abbinato al sistema un indirizzo IP fisso... ma gli inavvertibili benefici ottenibili da tale operazione non giustificano tanto impegno. Se il ping è il tuo cruccio, e la rete casalinga è condivisa da altri PC, la soluzione più efficace consiste nell'acquistare un router dotato di processore StreamEngine, come il Sitecom 300N XR recensito nel numero 148 di GMC.




La Xeno Pro di EVGA costa cara e offre vantaggi limitati solo a chi abitualmente scarica grossi file mentre gioca online.

SOS Rapido Risposte brevi

D Ogni volta che provo ad aprire il livello Kazakistan di *Tomb Raider Legend*, vengo bloccato dal messaggio: **"Si è verificato un errore irreversibile durante l'esecuzione"**.
Ho un computer basato su Asus P5Q pro turbo, Intel Core 2 E8500, NVIDIA GeForce GTX 295 e Windows Vista home premium SP1 64bit.

Francesco

R Solitamente, il messaggio appare non appena si tenta di muovere qualche passo sulla collina del sopracitato livello, ma solo se nelle impostazioni grafiche è attivata l'opzione **Next Generation content**, che applica degli effetti di illuminazione più realistici, contemplando ombre in tempo reale dal bordo soffuso. È sufficiente ridurre i dettagli visivi fino al completamento del livello per aggirare il problema, che saltuariamente si ripresenta solo nell'ultima missione, poco prima di affrontare il nemico finale. L'installazione della patch 1.2 non aiuta a risolvere questo specifico intoppo.

D Ho installato *Europa Universalis III* sul mio PC basato su processore Intel a 2666 MHz, con 512 MB di RAM e scheda Via SG3 Unichrome PRO IGP, ma mi scontro con il messaggio di errore **EUIII needs Pixel and Vertex shader of version 2.0 or higher**. Come posso ovviare al problema?

Salvatore

R Non puoi, se non cambiando l'hardware video. L'IGP da te posseduto è infatti compatibile esclusivamente con le DirectX 7, che supporta peraltro parzialmente, essendo privo di unità Transform and Lighting. In pratica, è sprovvisto degli Shader necessari a eseguire il gioco al più basso livello di dettaglio. La sua presenza denota, solitamente, l'utilizzo di una scheda madre con chipset Via K8M800 o K8N800 completo di porta AGP, quindi la soluzione più rapida al problema consisterebbe nell'installare uno dei tanti Radeon AGP disponibili in commercio. Un modello 3650 da 512 MB eleverà esponenzialmente le capacità 3D del tuo sistema, che meriterebbe però un serio upgrade anche nella sezione RAM, meritevole almeno di 1,5 o 2 GB. Nel mercato dell'usato sono facilmente reperibili delle DIMM DDR1 da 512 MB, che ti permetterebbero di compiere tale aggiornamento spendendo una cifra complessivamente inferiore ai 100 euro.



L'installazione delle espansioni di *Fallout* può richiedere molti minuti, nel caso dell'edizione *Game of the Year*.



Lara è più bella se animata dagli Shader 3.0, ma in *Legend* ciò si paga con un crash.

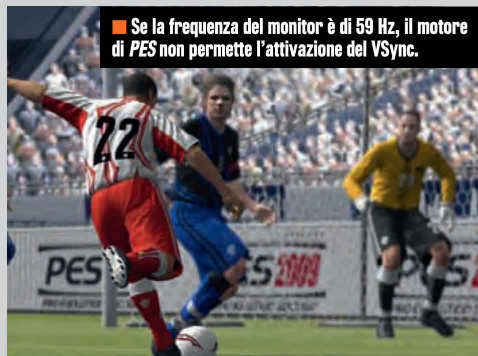
D Ho acquistato l'edizione *Game of the Year* di *Fallout 3*, che non mi dà alcun problema durante lìinstallazione del gioco principale. Quando tento di avviare il setup delle espansioni, invece, il PC si blocca.

Paolo1990

R In realtà, quello da te sperimentato non è un vero e proprio blocco, quanto un'interminabile attesa. Il programma di installazione a corredo dell'edizione *GOTY* non consulta, infatti, il registro di sistema per cercare la cartella del gioco principale, ma si lancia in una completa scansione del disco che, in alcuni sistemi, può durare anche 10 minuti. Una volta armato della giusta pazienza, vedrai che l'insopportabile cursore circolare lascerà posto a una finestra di setup utile a espandere correttamente il già vasto ambiente di gioco.

D Possiedo una scheda madre Gygabyte GA-K8NF-9 e una scheda video ATI 1600 pro che vorrei sostituire con un modello più recente. Posso installare le nuove schede PCI-E 2.0?

Marco



Se la frequenza del monitor è di 59 Hz, il motore di *PES* non permette l'attivazione del VSync.

R La Gigabyte in tuo possesso sfrutta un chipset nForce 4 dotato di slot 1.0a che dovrebbe assicurare il corretto funzionamento di tutti i Radeon e le GeForce attuali. Le uniche incompatibilità riscontrate tra questo tipo di slot e le VGA PCI-E 2.0 riguardano alcuni modelli di GeForce della serie 8000 e di Radeon della serie 2000, ormai entrambi usciti dalle linee di produzione. Considerando che la motherboard sfrutta il vecchio socket 939, e di conseguenza non può supportare nessuna CPU più veloce dell'Athlon FX-60 a 2,6 GHz, ti consiglio come upgrade ideale un Radeon 5750, bilanciato rispetto alla relativa lentezza della CPU, ma comunque dotato dell'ultima generazione di shader.

D Da quando ho installato Windows 7 non riesco più ad attivare il VSync di *Pro Evolution Soccer 2009*. Come posso evitare la comparsa delle fastidiose linee su schermo?

Stefano

R La soluzione al problema non consiste, come suggerito da molti forum, nell'attivazione forzata del VSync all'interno dei Catalyst e dei ForceWare, ma più semplicemente nell'impostazione della frequenza del monitor a 60 Hz. L'operazione è facilmente attuabile dai pannelli di controllo di ATI e NVIDIA, o raggiungendo la sezione **Impostazioni dello schermo** nel Panello di controllo, selezionando **Impostazioni avanzate** e la scheda Monitor. Così facendo, si renderà accessibile la voce **In attesa di Vsync** presente nella finestra di configurazione di *PES 2009*. La forzatura del VSync da parte dei driver elimina, allo stesso modo, le antiestetiche linee di congiunzione tra i fotogrammi, ma introduce anche un vistoso calo della fluidità, nel caso del gioco di Konami.



le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Bighellonare per l'ufficio con la pretesa di dare la caccia a zombi e affini. Poi, però, arriva Raffaello...
Gioco Preferito: *Left 4 Dead 2*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Testare i comfort della gloriosa Aeroflot, per poi contemplare la maestosa torre di Ostankino...
Gioco Preferito: *Torchlight*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Continua la crociata a favore della Banda Larga e il prossimo match è fissato a febbraio. Ha i pugni nelle mani!
Gioco Preferito: *Hitman in Roaming*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Influenza multiplayer

Sopravvivere alla pandemia… con il piombo e con il ferro!

È stato facile lasciarsi trascinare nella guerra moderna del nuovo *Call of Duty*: affrontare le Operazioni Speciali insieme a un amico riuscirebbe a far riscoprire il gusto di giocare con il PC anche a chi lo ha dimenticato da tempo, magari perché impegnato nelle sfide della vita quotidiana.

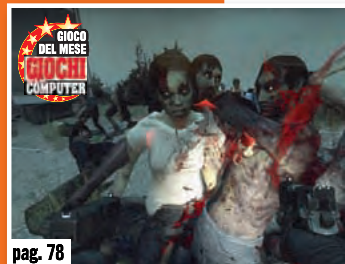
Se *Modern Warfare 2* ha rotto il ghiaccio e ha tolto un po' di ruggine dal tasto sinistro del mouse, il passo successivo è quasi obbligato. *Left 4 Dead 2* ci attende dietro l'angolo, pronto a rovesciarci addosso orde di infetti zombificati e inferociti. Se alcune delle più coinvolgenti sortite di *MW 2* puntavano sul movimento misurato e silenzioso, perdonando poco o nulla i proiettili fuori bersaglio, *Left 4 Dead 2* torna a immergerci in sfide apparentemente senza possibilità di riuscita. Il lavoro di squadra è sempre essenziale per sopravvivere, ma nel gioco di Valve (come nel suo predecessore), ci si toglie i guantoni.

Ogni incontro con gli infetti è una battaglia delle Termopili in miniatura: quattro contro "troppi". Una manciata di secondi e finisce in carneficina, uno spettacolo grandguignolesco a base di fucili, seghe a motore e bile di zombi usata come Molotov. Le cartucce si bruciano alla velocità del vento, i compagni vengono sommersi da una marea di corpi assetati di sangue fresco, e in un attimo ci si trova sulla schiena un essere ributtante pronto ad affondare i denti nelle nostre tenere carni. Ancora una volta, l'unica speranza è nel gruppo, meglio se di giocatori in carne e ossa. In quel caso, infatti, ci si sente davvero protagonisti di un film dell'orrore (di quelli splatter): un'emozione la cui freschezza non è garantita solo dalla manciata di nuovi infetti e strumenti d'offesa preparati per l'occasione da Valve, ma anche e soprattutto dall'evoluzione del cosiddetto AI Director, ovvero quella parte del motore di gioco che veste i panni di un vero regista, orchestrando magistralmente il numero e la cadenza degli incontri con gli infetti, così come la quantità di rifornimenti a disposizione dei quattro sopravvissuti, e accompagnando il tutto con i necessari crescendo della colonna sonora.

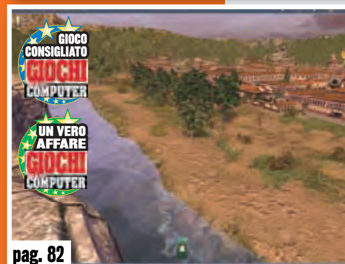
Cooperare con gli amici (o combatterli) non significa necessariamente andare a spasso per un film di Romero. Esistono giochi che consentono ritmi un po' meno nevrotici, ma garantiscono sfide altrettanto stimolanti. Un esempio è *Imperivm Online*, titolo in cui confluiscono i due filoni della serie *Imperivm*: quello strategico e quello gestionale di *Imperivm Civitas*. Gli appassionati di Storia Antica e dell'ascesa di Roma avranno quindi di che divertirsi, costruendo la Città Eterna mattone dopo mattone ed espandendone i domini con le inarrestabili (si spera) legioni. La conquista, questa volta, vede coinvolte anche sei modalità di gioco online. E un orizzonte così vasto, la Caput Mundi non lo ha mai realmente contemplato.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

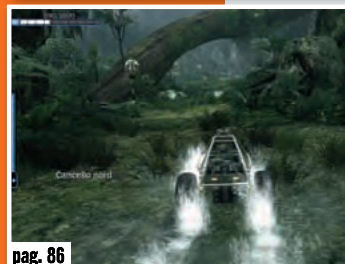
LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 78



pag. 82


pag. 86


pag. 88



pag. 92



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Armored Princess*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Scoprire di non poter cantare le canzoni dell'idolo Vasco Rossi sulla sua Xbox 360, ma si consola con *MW 2*.
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *King's Bounty The Legend*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Majesty II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*









Nonostante l'età del motore grafico, l'impatto visivo resta notevole. Merito delle ottime scelte stilistiche di Valve.

GENERE: FPS/SURVIVAL HORROR

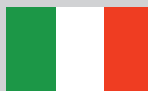
LEFT 4 DEAD 2

Quattro fortunati sopravvivono a un terribile contagio: avranno la meglio anche nella guerra contro gli infetti?



IN ITALIANO

***Left 4 Dead 2* è in italiano, parlato escluso. Il lavoro svolto in tal senso è di buona qualità, sebbene, per forza di cose, molti giochi di parole tipici della lingua d'Albione vadano persi quando tradotti.**



ACHIEVEMENT

***Left 4 Dead 2*, come molti tra i recenti titoli proposti da Valve, supporta gli Achievement di Steam. In questo caso, parliamo di 50 obiettivi da raggiungere.**

A volte ritornano. Difficile trovare una frase più azzeccata per descrivere *Left 4 Dead*, lo sparatutto horror firmato Valve ripresentatosi sui nostri monitor con un nuovo capitolo, a un anno esatto dal suo debutto.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'arrivo di *Left 4 Dead 2* ha reso felici molti fan, ma ha anche lasciato perplessi alcuni giocatori. Abituati all'ottimo supporto offerto da Valve (che ha sempre tenuto i fan incollati ai propri titoli tramite patch e aggiornamenti vari), molti temevano di veder abbandonato il precedente capitolo in favore del nuovo. Gabe Newell & Co., fortunatamente, non hanno deluso e, pur lanciando il seguito, hanno garantito aggiornamenti anche per il precedente episodio.

La scelta di realizzare un *Left 4 Dead 2*, a sentire gli sviluppatori, è stata dettata dalle tante, troppe idee che avevano in mente. Così numerose che un'espansione non sarebbe stata adeguata a contenerle tutte. Una nuova campagna, nuove mappe, armi e personaggi inediti, ma soprattutto tantissime novità all'AI Director (ovvero il sistema che si occupa di "orchestrare" le situazioni al cardiopalmo) non sono bruscolini, in effetti, e alla fine ciò che rimane uguale o quasi è solamente il motore grafico, il buon vecchio Source che, pur con continui miglioramenti, ci accompagna dal lancio di *Half-Life 2*. Il fatto strano è che, almeno inizialmente, non ci si rende conto delle novità apportate: lo scopo del gioco è sempre quello di farsi largo a suon di proiettili (o sprangate, o quant'altro) attraverso orde di nemici ridotti a zombi da un misterioso virus. Nel corso di questa lotta senza quartiere, si raggiungono delle "stanze sicure" in cui i quattro malcapitati protagonisti possono ricaricare le armi e rifornirsi di bendaggi; poi la carneficina ricomincia.

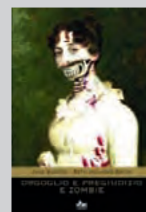
L'impressione, nei primi momenti di *L4D 2*, è di avere a che fare con un Mod del precedente capitolo, con quattro volti diversi e cinque campagne inedite. Questo perché buona parte degli zombi sono ripresi "pari pari" e i nuovi infetti non sono poi così frequenti... apparentemente.

> **"Lasciarsi sfuggire *Left 4 Dead 2* sarebbe un errore"**

Poi, man mano che si procede, si inizia a far caso alle tante modifiche, e bisogna imparare a tenere conto dei nuovi elementi introdotti. Come, per esempio, i nemici dotati di una tuta protettiva che li rende immuni al fuoco: più di una volta, mentre ci rilassavamo ammirando il rogo che avevamo scatenato per fermare un'orda, siamo stati attaccati di sorpresa da questi obbrobri che spuntavano dalle fiamme e correvano inferociti nella nostra direzione. Altri mutati si sono dotati di tenuta antisommossa, ed eliminarli si rivela un problema non da poco: sono protetti da giubbotto antiproiettile e caschetto, e l'unica soluzione è accanirsi a lungo o cercare di colpirli alle spalle, dove sono vulnerabili.

Questi sono "semplici" infetti dotati di nuove attrezzature, ma non mancano le malefiche tipologie di mutati più potenti, che si aggiungono a quelli già visti in precedenza come le Witch o il Boomer. La Spitter, per dirne una, ha la tendenza a sputare melma verde a notevoli distanze. Il peggio è che la melma si spande a terra, ricoprendo una vasta area e continuando a far scendere

I CLASSICI RIVEDUTI



Proprio mentre iniziavamo a giocare a *Left 4 Dead 2*, è uscita l'edizione italiana del libro "Orgoglio e Pregiudizio e Zombie". Scritto da Jane Austen e "aggiornato" da Seth Grahame-Smith, è una versione bizzarra del classico della letteratura cui Grahame-Smith ha voluto aggiungere un esilarante contorno di zombi. Zombi che, naturalmente, vengono massacrati senza pietà dalle sorelle Bennet, giovani ma a quanto pare avvezze alla lotta contro i Non Morti. "Orgoglio e Pregiudizio e Zombie" è pubblicato da Editrice Nord e venduto a 15 euro.



ANALISI TECNICA

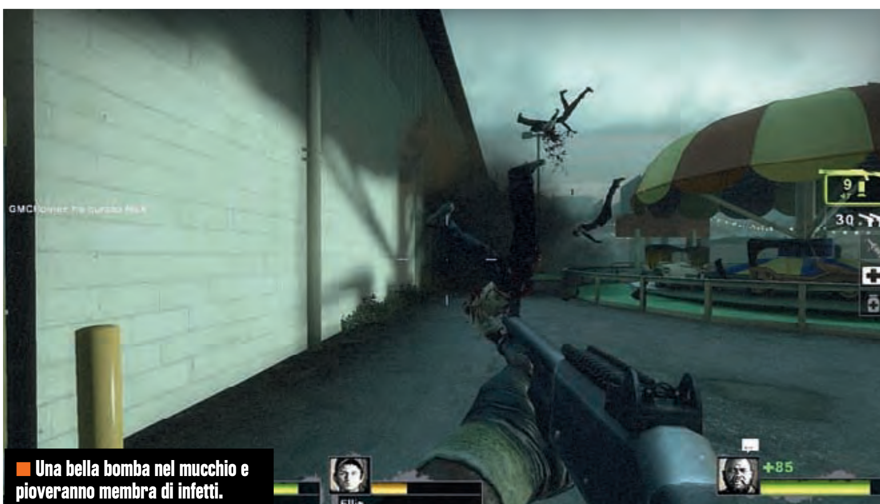
LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Il motore Source è molto snello, e anche le varie migliorie apportate negli ultimi anni non lo hanno reso particolarmente pesante. Per giocare *Left 4 Dead 2* basterebbe anche una obsoleta GPU con il solo supporto ai Pixel Shader 2.0, per lo meno se ci si limita alle basse risoluzioni. Con una scheda video moderna, anche di fascia economica, è facile salire di risoluzione senza dover scendere a compromessi con il dettaglio visivo. I possessori di sistemi 3D Vision di NVIDIA potranno togliersi lo sfizio di giocare *L4D 2* in tre dimensioni anche in Full HD, senza il timore di vedere il frame rate crollare al momento meno opportuno.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



Imparerete subito a odiare i malefici Charger e il loro braccio deforme.



Una bella bomba nel mucchio e pioveranno membra di infetti.

COMMENTI D'AUTORE

Proseguendo la tradizione iniziata con *Half-Life 2: Lost Coast*, Valve ha introdotto i commenti degli sviluppatori anche in *Left 4 Dead 2*. Potrete quindi lanciare una partita attivando i commenti e sarete sicuri di godervi gli splendidi paesaggi senza venire disturbati dagli zombi. In questa modalità, appariranno sullo schermo parecchie icone che, una volta cliccate, faranno partire una breve, ma interessante spiegazione su alcune scelte di stile o di giocabilità. Il parlato è in inglese, ma accompagnato da un testo in italiano.





l'energia dei sopravvissuti sino a che non ci si allontana dalla pozza verdastra (impresa non sempre facile, quando si devono respingere decine di infetti).

Un altro nuovo arrivato che non mancherete di maledire sarà il Charger, muscoloso e resistente quasi quanto il buon vecchio Tank, ma molto più veloce e dotato di un lungo braccio grazie al quale è in grado di afferrare i nostri eroi di sbatterli violentemente per terra. Il Jockey, infine, è probabilmente il mutato più intelligente.

Pur non essendo particolarmente ostico da abbattere ha la pessima abitudine di balzare sulle spalle dei sopravvissuti e infliggere loro danni a suon di schiaffoni mentre li cavalca. Per liberarsene, è necessario l'ausilio dei compagni, che dovranno prestare molta attenzione nel colpire il parassita e non il malcapitato che cerca disperatamente di scrollarselo dalle spalle. Tra l'altro, il Jockey comanda i movimenti del poveraccio sul quale è saltato, e se nelle aree aperte è un problema minore, quando ci si trova sui piani alti di un palazzo, o sui tetti delle case, la sua tendenza a saltare nel vuoto può portare a una morte veloce.

Nonostante siano interessanti, non sono però queste le novità che rendono *Left 4 Dead 2* un degno successore del primo. Il fulcro di questo seguito va ricercato nell'evoluzione dell'AI Director, cioè, come ricordavamo poco sopra, quella porzione del motore Source (introdotta con *Half-Life 2 – Episode 2*) che si occupa della "regia" degli attacchi. L'AI Director non influenza direttamente il comportamento degli avversari, ma decide quando deve essere scatenata un'orda, da quanti infetti deve essere costituita e dove devono "spuntare" i vari zombi (non ci sono punti di comparsa predefiniti in *L4D 2*). Non solo: è sempre l'AI Director a decidere quali armi far apparire e in che zone della mappa, oltre a influenzare l'audio in modo da sottolineare adeguatamente la drammaticità delle situazioni.

Un tipico esempio del funzionamento lo si può notare dopo essere sopravvissuti a una violenta ondata di avversari: la musica rallenta creando un'atmosfera tetra e, dentro una stanzetta, i nostri eroi si attrezzano al meglio. Gradualmente, la musica cresce d'intensità e, appena i quattro sono in forze, l'AI Director fa cambiare le condizioni atmosferiche. Proprio quando scoppia il temporale, ecco decine di infetti che si scapicollano contro i sopravvissuti, mentre la musica inizia a farsi sempre più dura man mano che l'adrenalina aumenta. Il sistema è



I colpi contro gli infetti, in questo episodio, sortiscono effetti più sanguinolenti: dopo mezzora, l'area di gioco assomiglierà a un mattatoio.



La Spitter può essere abbattuta con pochi colpi, ma sputa la sua bile anche da lunghe distanze.



Le taniche di benzina rimangono una delle soluzioni più efficaci per fermare gli attacchi delle orde.



LA NUVOLA DI STEAM

***Left 4 Dead 2* sfrutta tutte le ultime novità di casa Valve, compresa la tecnologia Steam Cloud. Si tratta di un sistema che permette di sincronizzare i salvataggi e le impostazioni dei controlli (mappatura dei tasti, sensibilità del mouse e via dicendo) fra tutti i PC tramite i quali accedete a Steam.**

decisamente più avanzato di quanto sembri ed è in grado di variare leggermente la geometria del livello, aprendo o chiudendo alcune aree, e modificando la disposizione di muri o passaggi, a vantaggio di una longevità più estesa.

Tutti questi ritocchi fanno la differenza, sia perché tengono il giocatore costantemente in tensione (soprattutto nel caso di team molto bravi, che si troveranno a combattere orde più numerose e accanite), sia perché mutano di qualche misura l'approccio al gioco. Come sapranno i veterani, infatti, *Left 4 Dead* può sì essere affrontato da soli, ma offre il meglio se vissuto insieme ad altri tre partecipanti in carne e ossa, sui server di Steam. La collaborazione fra i giocatori è ora molto più importante che

> "La mappa del livello cambia a ogni partita"

nel primo episodio, e se non ci si coordina adeguatamente con i compari, sarà difficile riuscire a proseguire nell'avventura.

Concentrandosi sull'aspetto puramente tecnico di *Left 4 Dead 2*, non abbiamo notato differenze degne di nota: la grafica è bene o male la stessa vista in *L4D*, mentre il sonoro è, per certi versi, più intrigante, merito di una colonna sonora che abbiamo apprezzato maggiormente. Nei momenti di calma viene fatto un ampio uso del theremin, che crea quelle tipiche sonorità da film horror, mentre quando le orde si scatenano, il ritmo si fa incalzante, per trasformarsi in un rock duro che aiuta a sfogare il terrore e la combattività.

Quest'ultima trova terreno fertile nelle nuove armi, soprattutto quelle "bianche": oltre alle classiche asce e motoseghe, ci si apre la via fra gli infetti anche a suon di fendenti di katana o brandendo un tostapane. I fan del metal non si faranno sfuggire la possibilità di bastonare gli zombi con una chitarra elettrica. Fra le armi da fuoco segnaliamo un fucile di precisione con mirino telescopico, ottimo per i giocatori più strategici, o una mitraglietta il cui silenziatore non ha però alcun effetto sulla giocabilità.

C'è poi la possibilità di sparare munizioni esplosive, spettacolari e incredibilmente efficaci anche contro i nemici più tenaci. Peccato si esauriscano molto in fretta.





Fra le nuove armi da fuoco, segnaliamo il fucile da cecchino, che farà la felicità dei giocatori più attenti alla strategia.

LE ORDE CONTRO VALVE

Da qualche tempo a questa parte, le petizioni su Internet sembrano uno dei passatempi preferiti dai videogiocatori. Prendete un gioco molto atteso a caso e fate una ricerca: qualcuno sicuramente starà raccogliendo firme per boicottarlo. È successo con *Modern Warfare 2*, e anche con *Left 4 Dead 2*. Nel caso del titolo di Valve, però, la petizione a un certo punto è stata cancellata dagli stessi che l'avevano proposta: il terrore di chi aveva aderito alla campagna era che Valve abbandonasse il supporto al primo *Left 4 Dead*. Per porre fine alla questione sono bastate le rassicurazioni degli sviluppatori, che hanno garantito di non abbandonare i lavori sul precedente episodio, promettendo nuovi strumenti per i modder, e hanno reso disponibile il Survival Pack per il primo *Left 4 Dead*.

ALLA RICERCA DELL'ORO NERO

La nuova modalità multiplayer, Cercatore, è basata su sei mappe differenti. I quattro protagonisti devono andare alla ricerca di 16 taniche di benzina sparse per il livello e riportarle verso il generatore che va tenuto attivo. Inizialmente, si hanno solo due minuti di tempo, ma ogni tanica trasportata aggiunge 20 ulteriori secondi. Si può giocare in modalità cooperativa, in quattro, lottando contro la I.A., ma anche in modalità Versus, sfidando quattro amici che impersoneranno gli infetti e cercheranno in tutti i modi d'impedire il trasporto delle taniche (possibilmente facendole saltare in aria insieme a chi le trasporta). Se è la cooperazione che vi piace nel multiplayer, questa è la modalità più indicata per voi.



Le armi bianche, in particolare la motosega, sono un'apprezzabile novità.



Non mancano vecchi "amici", come lo Smoker.

Inutile girarci attorno, questo *Left 4 Dead 2* ci è piaciuto molto! Sentivamo il bisogno di una nuova campagna che ci facesse venir voglia di riprendere in mano lo sparatutto con gli zombi, ma le novità sono più di quante ci aspettassimo. Le armi da mischia si sono rivelate divertenti e utili (e non solo quando le munizioni scarseggiavano), e i perfezionamenti all'AI Director ci hanno letteralmente conquistato: anche dopo decine di partite non saprete mai da dove spunteranno i nemici, né dove l'Intelligenza Artificiale abbia posizionato taniche e strumenti d'offesa, obbligandovi a riesplorare il livello a ogni sessione, tra l'altro senza mai sapere quali condizioni climatiche andrete a incontrare.

Giocando soli, aiutati da compagni gestiti dal computer, si notano alcuni limiti dell'Intelligenza Artificiale, mentre se i vostri alleati saranno pescati online fra intelligenze "reali", il tutto appare spettacolare, sia affrontando la campagna, sia tramite le altre modalità in cui i partecipanti possono anche impersonare gli infetti, comprese tutte le nuove leve introdotte nel seguito. C'è poi la divertente modalità Cercatore, dove i quattro sopravvissuti devono raccogliere 16 taniche di benzina per alimentare un generatore: il limite di tempo è di due minuti, ma ogni tanica recuperata e portata in salvo aggiunge altri 20 secondi.

Lasciarsi sfuggire *Left 4 Dead 2* sarebbe dunque un errore (a meno di odiare gli zombi con tutte le proprie forze): è un ottimo gioco multiplayer e se il vostro PC è adeguato per giocare il primo capitolo, non avrà problemi a gestire anche il suo seguito.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: Modern Warfare 2, Nat 09, **9**
Se cercate un FPS multiplayer degno di questo nome, non guardate oltre: *Modern Warfare 2* è attualmente il miglior sparatutto online disponibile.

Resident Evil 5, Ott 09, **8½**
Uno dei migliori giochi con contorno di Non Morti. Ottime anche le modalità multiplayer.

info ■ Casa **Valve/Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Cidiverte; Leader; Steam** ■ Telefono **199106266; 0332 874111** ■ Prezzo **€ 44,90; (€ 37,99 Steam)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.l4d.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- **Una nuova modalità multiplayer**
- **Le armi corpo a corpo sono esaltanti**
- **AI Director 2.0 funziona alla grande**

- **Poteva proporre qualche nuovo infetto in più**
- **In single player la I.A. degli alleati non fa impazzire**
- **Se non amate il multiplayer, non farà per voi**

Il degno seguito di *Left 4 Dead*. Le novità più interessanti non sono da ricercare nei livelli (comunque ottimi), bensì nel sistema AI Director, che in questa incarnazione rende ogni partita un'esperienza inedita.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
8	9	9	9	8	9


Nel tutorial ci viene indicata la posizione ideale in cui erigere gli edifici attraverso raggi di luce dorati.

Una finestra sul mondo antico: *Imperivm Online* ci permette di ammirare i fasti del passato.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/GESTIONALE

IMPERIVM ONLINE

Guerra e pace in epoca classica, con alleanze e duelli su Internet: questo è un seguito da non perdere!

IN ITALIANO

***Imperivm Online* è completamente tradotto e doppiato nella nostra lingua. Gli attori che prestano la voce sono dei professionisti e la qualità del doppiaggio è di ottimo livello.**



LA CRISI E LA RIPRESA ECONOMICA

Durante la partita, la stabilità della città vacilla secondo le circostanze: lo "Status" può essere sia positivo, sia negativo e da esso derivano bonus o penalità. In caso di penuria di materie prime, per esempio, i livelli di crescita e produzione sono rallentati. Se il tasso di disoccupazione dei cittadini è alto, molte attività rimangono chiuse; se mancano intrattenimenti e la quantità di cibo è scarsa, aumenta la delinquenza e così via.

SEMBRA paradossale, ma la nostra idea della vita nell'Antica Roma deriva da film per lo più prodotti negli Stati Uniti.

D'accordo che un'immagine vale più di mille parole, ma come ha fatto Hollywood a diventare il punto di riferimento per la conoscenza di usi e costumi dei nostri antenati? Le nozioni apprese sui banchi di scuola possono esserci rimaste impresse, ma riesce più semplice associare il volto dei divi ai personaggi storici che hanno interpretato, ed è quasi impossibile fantasticare sul passato senza lasciarsi influenzare dalle opere cinematografiche. Eppure, molti registi si sono concessi "licenze poetiche" (o hanno commesso errori grossolani) che dovrebbero farci dubitare dei modelli proposti.





I videogiochi non godono della stessa stima che gli intellettuali riservano per altre forme d'arte, ma riescono talvolta a trasmettere molte più nozioni, come nel caso di *Imperivm Online*.

Parliamo del nuovo capitolo della serie *Imperivm*, il settimo per essere precisi, dopo una prima trilogia di strategici in tempo reale e una seconda di gestionali: un titolo che fonde le due anime delle precedenti incarnazioni in un'unica soluzione, come vi anticipavamo nello speciale del mese scorso. In pratica, oltre a costruire e amministrare un agglomerato urbano, si devono proteggere ed espandere i confini dell'impero. Tutto questo sia nelle sessioni in solitario, sia nelle partite con due o più giocatori: una modalità, quella del multiplayer, abbandonata a partire dalla svolta manageriale della saga (quindi da *Imperivm Civitas* in poi) e reintrodotta proprio da questo seguito. Va da sé che questo nuovo episodio raccolga l'eredità dei suoi predecessori, vantando una complessità e una profondità di gioco senza paragoni. È arduo riassumere in una frase tutto quello che *Imperivm Online* ha da offrire, dunque procediamo ad analizzare passo per passo le sue caratteristiche salienti.

POSARE LA PRIMA PIETRA

La campagna single player ci vede protagonisti delle tappe fondamentali dell'affermazione di Roma come capitale del mondo antico. Una volta scelta la stirpe di discendenza tra le famiglie più influenti dell'epoca, ci ritroviamo in Germania o in Egitto (secondo la missione con cui decidiamo di iniziare), col compito di fondare la nostra prima città e conseguire determinati obiettivi economici e militari.

La pianura che si estende di fronte ai nostri occhi è di incontaminata bellezza e pare uno scempio dover innanzitutto adoperarsi a distruggere la natura per fare spazio agli edifici, ma il nostro sogno di gloria ha la precedenza su tutto. Allontanando lo zoom si ottiene una visuale panoramica che abbraccia l'intero scenario e mostra non solo la collocazione delle risorse sul territorio, ma anche la posizione dei villaggi barbari che presto o tardi costituiranno una minaccia. Al di là delle materie grezze che estrarremo dalle miniere e delle fonti d'acqua dolce cui ci allacceremo per alimentare la rete idrica, la più importante risorsa è la mano d'opera, quindi, per prima cosa, vanno costruite delle abitazioni per i Plebei, che sono la fascia più umile di popolazione e i braccianti per i lavori più duri (dopo gli Schiavi, naturalmente).

Ogni struttura comporta costi di produzione e un consumo costante di beni; inoltre, ha un raggio d'azione limitato, entro il quale fornisce i propri servizi, quindi è fondamentale pianificare con attenzione lo sviluppo dell'insediamento, se non si vuole incorrere in problemi legati alla distribuzione di personale e merci. Non

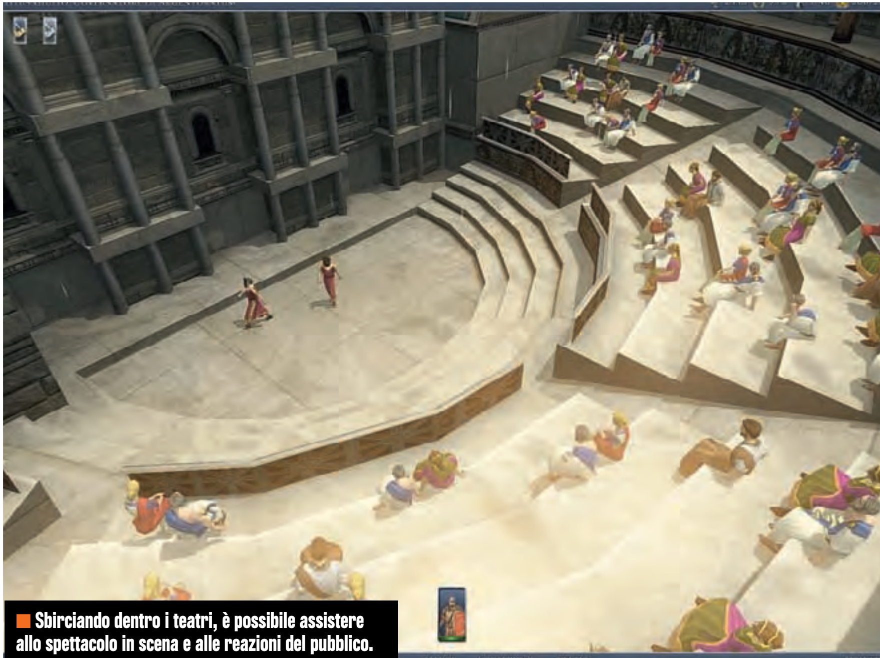
SEI MODI PER VINCERE O PERDERE IN RETE

Le sei modalità multiplayer, centrate su singoli aspetti della simulazione oppure su tutti insieme, sono: "40.000 Denari", col fine di accumulare una fortuna economica; "Città Monumentale", dove ci si dedica alla costruzione di grandi opere; "Il Re della Collina", in cui si devono conquistare punti di interesse; "L'Ultimo Barbaro", si combatte finché non si è sterminata l'ultima orda; "La Legge del più Forte", il cui obiettivo è l'espugnazione delle città avversarie e "Sfida totale", che mischia tutti gli stili di gioco. Si possono affrontare in cooperativa o in competizione con altri giocatori.




Le statue dei personaggi illustri scrutano l'orizzonte e vegliano sulla città.


Fattorie e allevamenti danno da mangiare all'intera popolazione e si può investire denaro per migliorare la produzione.


Sbirciando dentro i teatri, è possibile assistere allo spettacolo in scena e alle reazioni del pubblico.

AVERE UN NOME, DIVENTARE QUALCUNO

Ogni giocatore crea il profilo del proprio alter ego in partita. Si comincia dalla gens, ovvero la stirpe. Nella Roma Antica, il potere era spartito tra le famiglie più potenti dell'epoca; nel gioco le differenze tra esse si concretizzano in bonus e capacità personali. La capacità di governare è migliore in un contesto piuttosto che in un altro: alcune gens hanno un rapporto privilegiato con l'esercito, altre col popolo. Completando gli obiettivi secondari delle missioni, si accumula un patrimonio personale con il quale si possono acquistare proprietà che garantiscono vantaggi e benefici. Al termine di ogni scenario, si ricevono punti abilità spendibili per specializzarsi in tre ambiti: "Città", "Strategia" e "Stirpe" (ovvero, i bonus esclusivi di ciascuna gens).



basta pensare alla direzione verso cui ci si vuole estendere, ma bisogna preoccuparsi di garantire il rifornimento di beni di prima necessità. I disservizi si pagano a caro prezzo: come minimo, l'insoddisfazione di coloro che trascuriamo sfocia in ribellione e conseguenti disordini, incendi e sommosse. Da un lato, si deve fare in modo di procurarsi quanto necessario per proseguire nella creazione di nuove strutture, mettendo in moto una catena di produzione efficiente, dall'altro non ci si può dimenticare di preservare la stabilità interna dando ai cittadini i mezzi per sentirsi felici e appagati, ovvero concedendo loro spazi in cui svagarsi o esprimere la fede religiosa: il concetto è si riassume nella locuzione latina di Giovenale "panem et circenses", che significa letteralmente "pane e spettacoli circensi", cioè

> "L'insoddisfazione delle classi sociali trascurate sfocia in ribellione"

approvvigionamenti e divertimento. Le aspirazioni del popolo sono la nostra arma per mantenere il controllo, senza ricorrere a soluzioni più drastiche. I Plebei si accontentano di poco, mentre gli Equiti e i Patrizi pretendono un trattamento adeguato ai loro titoli nobiliari, non si prestano a professioni modeste e vivono in abitazioni lussuose, preferibilmente affacciate sui quartieri più prestigiosi e circondate da monumenti e grandi opere edilizie. Le classi sociali amano restare in compagnia di propri pari: acquisteremo una maggiore popolarità edificando le insule dei Plebei una accanto all'altra e lo stesso vale per le ville dei Patrizi e le case degli Equiti.

GLI INGRANAGGI DI ROMA

Appurate le difficoltà che si riscontrano in fase di costruzione, non è il caso di disperare: gli sviluppatori hanno pensato a un sistema per semplificare la vita dei giocatori e rendere il tutto accessibile.

Il menu di selezione degli edifici, denominato "rotae" è un marchio di fabbrica della serie, talmente intuitivo da non richiedere alcun cambiamento e riproposto tale e quale ai precedenti *Imperivm Civitas*. Si apre con una singola pressione del tasto destro del mouse e ha una forma circolare attorno alla quale si raccolgono le varie tipologie di



Il Foro riflette il prestigio e la popolarità del governatore, ovvero del nostro alter ego.

edifici disponibili: strutture base, risorse e artigianato, cibo, commercio, edifici pubblici, strutture militari, monumenti e templi e, infine, decorazioni. Cliccando su ognuna di queste categorie, si apre la relativa lista di opzioni; per esempio, tra gli edifici pubblici, è possibile selezionare un'accademia, che permette di svolgere una ricerca e accedere alle tecnologie più avanzate. Prima di avviare un cantiere, nel pannello di informazioni di ogni costruzione vengono riportati i costi di produzione ed eventuali consigli per ottenere la massima efficienza. Nel pannello di controllo delle strutture ultimate, una finestra visualizzata quando esse vengono selezionate, si possono tenere d'occhio i consumi e gestire le opzioni avanzate: per esempio, le stazioni commerciali possono aprire rotte di scambio delle merci.

INFURIA LA BATTAGLIA

Nei tre *Imperivm Civitas*, la simulazione, pur comprendendo meccaniche di guerra offensiva e difensiva, si concentrava soprattutto sull'amministrazione della città, in *Imperivm Online*, invece, la fase bellica ricopre una porzione altrettanto estesa in termini di tempo di gioco.

Viene data una maggiore importanza alla preparazione delle truppe e alla discesa in campo per fronteggiare il nemico.
Al di là delle mura di cinta, l'unico ostacolo che potremo anteporre all'avanzata degli invasori è un esercito ben addestrato e adeguatamente equipaggiato. Il fundus (il punto di partenza della città) ci dà l'opportunità di reclutare uno squadrone di volontari, ma il nostro indice di popolarità risentirà di ogni coscrizione per il servizio di leva e, invero, il manipolo di uomini sotto il nostro comando non sarà mai paragonabile a una truppa di soldati professionisti, anche se non comporterà alcun costo di mantenimento. Meglio assegnare le armi ai cadetti usciti dalle caserme e dalle accademie militari. Le truppe d'élite e di mercenari vanno prima sbloccate indirizzando la ricerca in ambito bellico ed edificando apposite basi d'addestramento. L'esperienza acquisita in guerra o durante le esercitazioni misura la potenza: più punti avranno accumulato i soldati e più saranno letali negli scontri. Ogni unità dispone di abilità speciali, può essere schierata in diverse formazioni ed è sensibile alle variazioni del morale (una scarsa fiducia nel buon esito della battaglia ne riduce il coraggio).

"In *Imperivm Online*, la fase bellica ricopre una porzione importante di gioco"

LE ROTTE COMMERCIALI

Uno dei sistemi migliori per arricchirsi è aprire una rotta commerciale attraverso cui vendere i beni prodotti ad altre città. Prima di tutto, serve conoscere una destinazione verso cui inoltrare le merci e questa la si scopre conquistando i vari quadrivium sparsi per lo scenario, mandando un plotone di soldati per impadronirsene. Dopodiché, si sceglie quale fra le risorse in eccesso conviene vendere, tra materiali di costruzione, alimenti e merci.



UNA PIRAMIDE SOCIALE

La popolazione della nostra città è formata da tre diverse classi sociali, cioè, partendo dal gradino più basso, Plebei, Equiti e Patrizi. I primi vivono nelle insule e svolgono i lavori più umili; gli "Equites" appartengono alla casta militare di Roma e ogni loro abitazione genera dieci reclute da addestrare e sommare alle file dell'esercito. I Patrizi, infine, sono i più nobili e godono di maggiori privilegi, vivono nel lusso e occupano i posti ai vertici del potere.



I mercanti espongono i beni più preziosi e contribuiscono a rifornire merci nel distretto in cui sorgono.


Le strade e i vicoli della città sono sempre trafficati, a ogni ora del giorno e della notte.

IL FORO IN RETE

In *Imperivm Online* sono previste sei modalità di gioco online, che spaziano tra obiettivi economici, politici e militari. Ognuna di queste può essere affrontata cooperando con gli amici o sfidandoli in singolar tenzone. Una classifica costantemente aggiornata tiene conto dei risultati ottenuti dai giocatori, attestandone i meriti o comprovandone i fallimenti. Scegliendo di allearsi per una causa



RAPPORTI DI BUON VICINATO

Nei dintorni delle città sorgono villaggi barbari le cui tribù possono avere un atteggiamento più o meno aggressivo nei nostri confronti.
La convivenza con i barbari può anche essere serena, se si riesce ad allearsi con loro; molto più spesso, ci si ignora reciprocamente, nelle prime fasi di gioco e via, via che il margine di distanza tra i confini si assottiglia, si accendono le ostilità.



MANTENERE PULITE LE STRADE

La salute pubblica è direttamente proporzionale al livello d'igiene delle zone residenziali: non disponendo di acqua corrente, i cittadini hanno bisogno di fontane per curare la propria pulizia. In caso contrario, si diffondono le malattie, che si espandono a macchia d'olio e degenerano in epidemie su larga scala. Erboristerie e ospedali servono a prevenire la diffusione del morbo e a curarne i malati.



Il sistema d'illuminazione riproduce tutte le fasi della giornata: quando il sole è basso all'orizzonte, raggi di luce si stagliano sul paesaggio.

comune, si condivide il controllo della città, mentre se si entra in competizione, ognuno gestisce la propria. Ci sono diverse opzioni per personalizzare la partita, si può scegliere, per esempio, di cominciare con una città già costruita e addirittura munita di fortificazioni; in caso di disparità, si possono concedere agevolazioni alla squadra più debole, assegnando vantaggi economici oppure annullando ogni differenza.



IL DADO È TRATTO

Tecnicamente parlando, *Imperivm Online* è un gioco vastissimo, realizzato molto bene. Riesce a offrire una grande profondità pur restando alla portata di tutti, o quasi. Non è facile e non va affrontato senza un'adeguata preparazione (per questo ci sono due ottimi tutorial), ma una volta padroneggiate le dinamiche, si viene risucchiati in un vortice di emozioni, sia perché lo stile di gioco fonde sapientemente diversi generi, sia perché la soddisfazione per ogni trionfo ripaga gli sforzi per migliorare la tattica e perfezionare le capacità amministrative.

Il motore grafico regala scorci indimenticabili e restituisce tutto il fascino del periodo storico: le strade della città brulicano di civili impegnati nelle proprie mansioni quotidiane, persi in un'esistenza caotica come ci viene descritta dagli storici del tempo; gli edifici, dai modelli poligonali dettagliati e dalle texture particolareggiate, risplendono sotto i raggi del sole e brillano al chiaro di Luna; un clima mite e sereno accarezza il paesaggio, mentre le intemperie si abbattono come collera divina. In sede di anteprima avevamo segnalato una scarsa ottimizzazione, che dava luogo a scatti e rallentamenti di sistema, ma tale problema è stato risolto: il gioco gira fluidamente anche sui computer meno recenti, grazie a dettagli all'occorrenza scalabili, senza compromettere eccessivamente lo spettacolo visivo.

Sul fronte audio, buoni campionamenti sonori e musiche di grande qualità accompagnano senza distrarre e propongono temi evocativi e partiture cariche d'atmosfera, simili a quelle della colonna sonora de "Il Gladiatore".

Il gioco si dimostra all'altezza delle aspettative e soddisferà tutti i fan della saga *Imperivm*, per non parlare del rapporto qualità/prezzo molto equilibrato, cui ci ha abituato FX Interactive.

Non solo, *Imperivm Online* può anche essere impiegato come strumento integrativo per lo studio della Storia, non tanto per quel che concerne la memorizzazione di date ed eventi, quanto piuttosto per approfondire la conoscenza della società in epoca classica.

Tito Parrello



IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
Dopo una lunga pausa, la serie di gestionali storici nata nel 1993 è tornata a far parlare di sé, con un seguito per la prima volta in 3D e meccaniche revisionate.

Rome: Total War, Ott 04, 9
La saga di grande strategia per antonomasia ha dedicato un intero capitolo e due espansioni all'epoca classica, rievocandone le tattiche sul campo di battaglia.

info ■ Casa **FX Interactive/Kalypso** ■ Sviluppatore **Haemimont Games** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,8 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB di RAM , Scheda 3D 512 MB, ADSL**
- Multiplayer **Internet**

+ Ampio ventaglio di opzioni
+ Stile di gioco vario e profondo
+ Grafica fluida e ricca di dettagli

− Mediamente difficile per i neofiti
− Animazioni dei personaggi rigide
− Si padroneggia col tempo

In *Imperivm Online* si costruisce e governa un impero, ci si batte per difendere ed estendere i confini, ci sono numerose novità e, finalmente, ci si può incontrare e scontrare in Rete con altri giocatori. Ma non fermatevi ad ammirare la grafica quando state per vincere!

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	8	8	9	7	8



Capiterà spesso di pilotare dei veicoli, ma saranno situazioni poco esaltanti, a causa del sistema di controllo poco preciso.



Solitamente, gli scontri saranno contro umani o Na'Vi, ma soprattutto all'inizio dovrete anche vedervela con la fauna locale.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

AVATAR: IL GIOCO

Il film più costoso di tutti i tempi diventa un videogioco: spopolerà anche sul piccolo schermo del PC?

IN ITALIANO

Come ogni produzione cinematografica che si rispetti, *Avatar: Il Gioco* è completamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. La cura riposta nel doppiaggio è notevole.



AL momento in cui scriviamo, il film "Avatar" di James Cameron non è ancora giunto nelle sale cinematografiche italiane.

Mentre nel resto del mondo ha debuttato il 18 dicembre, l'uscita prevista nel nostro Paese è il 15 gennaio, probabilmente per evitare la competizione con l'immancabile cinepanettone di turno. Per quanto riguarda il gioco, invece, la scelta è stata di distribuirlo subito e, già dai primi di dicembre, *Avatar: Il Gioco* è disponibile nei negozi italiani.

La caratteristica principale della pellicola (o meglio, del file video, dato che "Avatar" è interamente girato in digitale) è di essere il primo serio esperimento di film in 3D, un approccio a questa tecnologia che va al di là dell'utilizzo fatto nei parchi di divertimento, come Gardaland, o in alcuni recenti cartoni animati, come *Coraline*, *Up* e via dicendo. Se, in queste situazioni, la tridimensionalità era sfruttata per esaltare qualche scena, per creare qualche piacevole effetto visivo e poco più, nel caso di "Avatar" tutto è stato concepito dall'inizio per la proiezione in 3D, cercando di sfruttare tale tecnologia non solo per stupire gli spettatori, ma per farli sentire veramente all'interno del film. Dal punto di vista dell'uscita nelle sale, "Avatar" dovrebbe finalmente rendere giustizia alle potenzialità del cinema in 3D, un mercato che secondo James Cameron e Sony esploderà nei prossimi anni anche negli home theater. Non stupisce, dunque, che anche l'incarnazione videoludica punti molto sulla tridimensionalità, di conseguenza

> "Il sistema di controllo non è perfetto"

sono sfruttate tutte le tecnologie 3D attualmente disponibili, come SENSIO 3D, iZ3D e – naturalmente – 3D Vision. Considerando che un monitor adatto a gustare *Avatar: Il Gioco* con gli occhialini costa, nella migliore delle ipotesi, circa 300 euro, abbiamo eseguito i nostri test in quella che supponiamo sarà la configurazione tipica della maggior parte dei potenziali acquirenti, cioè in due dimensioni, dedicando alle impressioni "in 3D" il riquadro che potete leggere qui sopra.

Avatar: Il Gioco si basa sulle stesse ambientazioni e sugli stessi personaggi del film: i terrestri devono colonizzare il pianeta Pandora, abitato dalla razza umanoide dei Na'Vi, esseri alti in media 3 metri, molto agili e muscolosi. Per mescolarsi ai nativi, il protagonista controlla a distanza un Avatar, una sorta di alter ego, simile per aspetto ai Na'Vi. Il nostro eroe, però, si innamora di una degli abitanti blu e decide di prendere le loro parti.

All'inizio del gioco, potrete decidere se schierarvi con i Na'Vi, e controllare l'Avatar, o con gli umani, e mettervi nei panni di un marine. Le differenze in termini di giocabilità

MONDI STEREOSCOPICI

Il film "Avatar" punta tutte le proprie carte sul 3D, ma ha gioco facile, visto che le sale che lo proietteranno saranno dotate della tecnologia adeguata. Nel caso del PC, di contro, sono supportate tutte le tecnologie attualmente disponibili, da 3D Vision di NVIDIA a iZ3D (compatibile anche con ATI), senza dimenticare Sensio 3D. Il problema è che, a oggi, sono pochi i possessori di monitor in grado di supportare questi standard, di conseguenza non si è potuto strutturare il gioco per dare il meglio con la stereoscopia. *Avatar: Il Gioco* provato sulla piattaforma 3D Vision di NVIDIA fa un ottimo effetto, ma per quanto ci riguarda, non siamo riusciti a giocarlo in sessioni più lunghe di mezzora, senza fare almeno una pausa per riposare la vista. La diminuzione della luminosità, infine, può risultare fastidiosa, soprattutto se si amano i colori accesi.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete ad attendervi il demo di *Avatar: Il Gioco*.



Se non vi sentite a vostro agio controllando l'Avatar, potrete scegliere la strada del soldato, più simile a uno sparatutto classico.



Nelle sezioni di piattaforme capiterà spesso di dover rifare alcuni tratti: il sistema di controllo non è preciso, e sarà facile sbagliare i salti.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***Avatar: Il Gioco* è basato sul motore Dunia (precedentemente visto in azione in *Far Cry 2*), che è piuttosto scalabile. Sul nostro Predator (con processore quad core e due 9800 GTX in SLI) risultava giocabile anche a 1920x1200 al massimo del dettaglio, pur con qualche rallentamento. Volendo goderselo in 3D, sarà necessaria una configurazione molto più spinta, considerato che il frame rate viene dimezzato (due GeForce 285 il SLI o una 295; oppure, nel caso di iZ3D, una Radeon 5870). In ogni caso, il motore ci è parso più pesante rispetto a quanto visto in *Far Cry 2*.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600







La grafica è ben curata, soprattutto per quanto concerne l'ottima scelta dei colori.



Usando gli Avatar rinuncerete alle armi da fuoco, ma non mancheranno lame e archi di ogni tipo.

PER COLLEZIONISTI

Oltre che in edizione standard, *Avatar: Il Gioco* è disponibile anche in una versione da collezionisti. Questa include il DVD del gioco, una Action Figure di Jake Sully (il protagonista del film) alta 15 centimetri e sei armi esclusive da sbloccare all'interno del mondo virtuale di Pandora.

sono notevoli e se, interpretando l'umano, *Avatar: Il Gioco* risulterà una sorta di sparatutto in terza persona, nel caso scegliate la via del Na'Vi userete poco le armi da fuoco, mentre non mancheranno quelle bianche. Anche la trama cambia secondo il personaggio selezionato, peculiarità che potrebbe spingervi a riprendere in mano il gioco una volta finito. Purtroppo, però, temiamo che difficilmente qualcuno arriverà al termine di una delle due storie, figuriamoci di entrambe. Pur graficamente molto piacevole e caratterizzato da buone idee, *Avatar: Il Gioco* non riesce a decollare, soprattutto nel caso si scelga di giocare come un Na'Vi.

I paesaggi sono spettacolari (il motore grafico è l'evoluzione del Dunia di *Far Cry 2*), così come i loro colori, ma preso in mano il mouse, non si rimane folgorati. . . tutt'altro. Il sistema di controllo non è perfetto e, soprattutto quando bisognerà affrontare alcune sezioni di piattaforme, sarà facile commettere qualche errore di troppo. Niente di grave, ma è fastidioso ripetere più volte alcune sezioni solo per un salto impreciso. Il problema vero è che la noia corre il rischio di piombare sul giocatore già dopo un paio d'ore: si procede, si spara e si combatte, ma non ci si trova mai di fronte a situazioni memorabili, non capita mai di rimanere estasiati per qualche scelta stilistica o di giocabilità. Tutto scorre troppo liscio per entusiasmare un videogiocatore, soprattutto in un periodo caratterizzato da produzioni spettacolari e capaci di tenerci costantemente in tensione, come *Modern Warfare 2* o *Left 4 Dead 2*. A tratti, *Avatar: Il Gioco* ricorda un po' *Terminator Salvation*: una importante licenza di sicuro richiamo, qualche spunto intelligente, una buona atmosfera di contorno, ma poco succo. Anche senza stancarsi subito, in ogni caso, *Avatar: Il Gioco* si finisce in meno di 7 ore, qualcuna in più decidendo di affrontare sia l'avventura del marine, sia quella del Na'Vi.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Red Faction: Guerrilla, Nov 09, **7½**
Uno sparatutto in terza persona dove potrete sfondare qualsiasi muro a suon di missili.

Gears of War, Nat 07, **8½**
Non è molto recente, ma è uno dei migliori sparatutto in terza persona disponibili su computer.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Lightstorm** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://avatargame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, scheda 3D 1 GB, monitor stereoscopico**
- Multiplayer **Internet**

- Graficamente piacevole
- Due differenti avventure da affrontare
- Pieno supporto alla stereoscopia

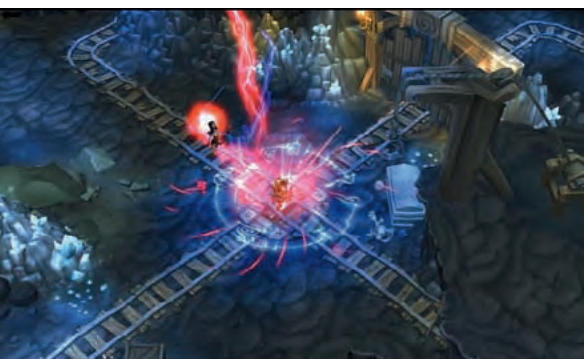
- Privo di situazioni esaltanti
- Sistema di controllo impreciso
- Percorso del Na'Vi mal riuscito

Tutte le carte di *Avatar: Il Gioco* sono state puntate sul 3D, che potranno godersi solo i pochi fortunati possessori dell'hardware necessario a visualizzare immagini stereoscopiche, ma il gioco in sé non offre nulla di particolarmente intrigante.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
8	8	6	5	4	5

6½







Mentre il nostro cagnolino attacca al corpo, noi possiamo colpire da lontano con le frecce.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

TORCHLIGHT

Uno dei tanti cloni di *Diablo* riesce nell'impresa di appassionarci!

UN FUTURO ONLINE?

Abbiamo detto della pesante assenza del multiplayer in *Torchlight*. Sembra, però, che gli sviluppatori siano intenzionati, nel giro di un paio d'anni, a trasformare il titolo da GdR d'azione offline a MMORPG. In effetti, le caratteristiche del gioco si prestano perfettamente al mondo dell'online, e non fatichiamo a immaginare un buon successo per una formula immediata e fresca come quella di *Torchlight*.

IN INGLESE

Il gioco, acquistabile direttamente online dal sito degli sviluppatori (www.torchlightgame.com) o su Steam (http://steampowered.com), è completamente in inglese. Visto l'alto numero di informazioni scritte, è consigliabile una pur scolastica conoscenza della lingua.

QUANDO hai *Diablo* e *Diablo II* nel curriculum, per gli amanti dei GdR d'azione sei automaticamente una divinità in terra.

Questo è Max Schaefer, un tempo alle dipendenze di Blizzard e oggi, insieme a Travis Baldree (ex WildTangent), alla guida della neonata Runic Games, una software house che, sin dal nome, rende palese un forte retroterra fantasy. *Torchlight* è il primo lavoro di Runic e basta un'occhiata a un paio di immagini per individuare immediatamente il DNA di un gioco che non nasconde affatto le proprie radici.

Dal 1996 in poi, il mondo dei giochi di ruolo votati all'azione non è stato più lo stesso, grazie alla rivoluzione chiamata *Diablo*: azione adrenalinica, una storia coinvolgente e atmosfere fantasy che hanno fatto scuola. Da allora, in molti si sono cimentati nel genere, realizzando il più delle volte semplici dei cloni, lontani anni luce dalla freschezza e dalla profondità del capostipite. È con questa situazione generale alle spalle che *Torchlight* si affaccia sul mercato, tra il timore dei fan di ritrovarsi per le mani l'ennesimo gioco-fotocopia e la certezza di avere in cabina di regia gente che ne sa. Diciamolo subito: *Torchlight* ha fatto centro, nonostante un avvio non proprio memorabile.

La sensazione di trovarsi di fronte a una versione edulcorata e oltremodo semplificata di un GdR si fa largo nella nostra mente nella fase di creazione del personaggio. Lungi dal proporci chissà quali mirabolanti opzioni, *Torchlight* ci mette a disposizione solo tre classi complessive, ricalcate piuttosto fedelmente sui personaggi tipici dei giochi di ruolo che vanno per la maggiore. Ecco allora il Destroyer, il classico guerriero corazzato ideale per i corpo a corpo, il Vanquisher, donna arciere perfetta per colpire dalla distanza, e l'Alchemist, il mago della situazione.

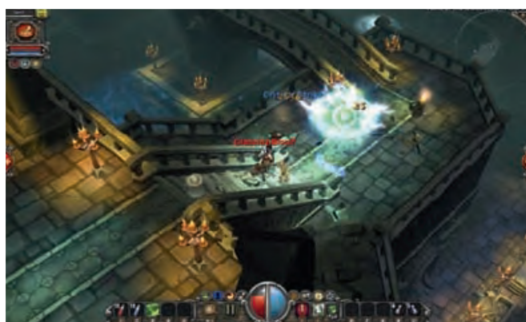
Fatta eccezione per il nome, non potremo personalizzare alcunché del nostro alter ego digitale. Il primo aspetto gradevole del gioco compare quando ci viene offerta la possibilità di avere al nostro fianco un animale (il pet), che ci accompagnerà nel corso dell'avventura aiutandoci a sconfiggere i nemici. Man mano che ci addentreremo nelle fitte trame di *Torchlight*, impareremo ad apprezzare e gestire al meglio il nostro animaletto (a scelta, un cane o un gatto), le cui capacità appariranno tutt'altro che accessorie e potranno essere sviluppate con un grado di profondità del tutto inatteso. Per esempio, potremo affidare al nostro pet oggetti che non ci servono o che non trovano spazio nell'inventario, oppure insegnargli incantesimi automatici che si attiveranno in battaglia.

> "Tre classi complessive, ricalcate sugli eroi tipici dei GdR"

Nutrendo l'animaletto con del pesce pescato in determinate aree, poi, potremo incrementarne le statistiche fisiche, fino a trasformarlo in un essere potentissimo. E le sorprese non sono certo finite qui. Se la trama non



Il passaggio di livello ricorda da vicino altri celebri GdR.







Abbiamo appena sbloccato un portale che ci ricondurrà direttamente a Torchlight.



SALVATAGGI AUTOMATICI

Torchlight salva automaticamente la nostra posizione indipendentemente da dove ci troviamo. Quindi, niente paura: basterà uscire in qualsiasi momento per ritrovarsi, alla successiva sessione, nello stesso punto.
Un sistema comodo, pensato in particolare per chi non ha molto tempo da dedicare al gioco.



IN PROFONDITÀ

Se si esclude la cittadina di Torchlight, tutto il gioco prende vita all'interno di un numero elevatissimo di dungeon: oltre trenta e fortemente caratterizzati tra loro. Naturalmente, per raggiungere i livelli inferiori non dovremo ripercorrere a piedi tutti i "piani" precedenti: tramite comodi portali sbloccabili gradualmente, saremo in grado di teletrasportarci nel cuore dell'azione senza scarpinate eccessive.



si fa apprezzare anche dai più esigenti fan del genere. D'accordo, le classi, come detto, sono solo tre, ma nel corso del gioco avremo talmente tante specializzazioni e upgrade assortiti, da dimenticare questa limitazione. A ogni nuovo livello raggiunto, il giocatore riceverà alcuni punti esperienza distribuibili su quattro categorie diverse (forza, destrezza, magia e difesa). A corredo, potremo ulteriormente specializzare il nostro personaggio accedendo a una lunga serie di abilità presentate secondo il classicissimo schema ad albero. Insomma, le opzioni di crescita del protagonista si moltiplicano in maniera esponenziale.

Se di GdR d'azione stiamo parlando, non possiamo lasciare in secondo piano il versante più propriamente dinamico di *Torchlight*. Fin dalle primissime battute, saremo chiamati a menar le mani in libertà, il tutto semplificato da uno schema punta e clicca che più immediato non si può. Come da tradizione, col clic sinistro del mouse muoveremo il personaggio e attaccheremo i nemici, mentre con il destro potremo lanciare incantesimi. Un modello basilare, che riesce comunque a stregare il giocatore, specie durante i frequenti e forsennati combattimenti, divertenti e facilmente gestibili. Il merito va ai programmatori, che sono riusciti a dribblare elegantemente il maggior rischio in cui solitamente incorre un GdR "corri e picchia": la monotonia. *Torchlight* stimola continuamente la curiosità del giocatore, spinto a proseguire da una nutrita serie di ricompense, dalle armi agli incantesimi, passando per pozioni e monete d'oro. La presenza degli oggetti rari è poi perfettamente bilanciata e rappresenta un ulteriore stimolo ad avanzare.

Dove *Torchlight* non eccelle particolarmente è nella natura e struttura delle missioni. Come in molti altri giochi simili, potremo

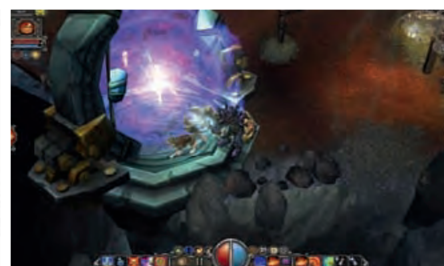
IL GIOCO SI FA DURO

In *Torchlight* è possibile attivare la modalità Hardcore. A qualsiasi livello di difficoltà si scelga di giocare, sarà sufficiente un segno di spunta in fase di creazione del personaggio per aggiungere un pizzico di brivido all'azione. Attivando l'Hardcore, infatti, si potranno trovare oggetti più preziosi, ma morire significherà perdere completamente il personaggio, con tutti i suoi averi e progressi.



Nel corso del gioco incontreremo molti mercanti, utilissimi per alleggerire il nostro inventario.






I dungeon offrono una varietà d'ambientazioni davvero notevole.





IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Ago 00, **9**
Il secondo capitolo della celeberrima serie di Blizzard. Ancor oggi un caposaldo assoluto del genere.

Mass Effect,
Ago 08, **9**
Un modo diverso, eppure irresistibile, di intendere il GdR d'azione. Tanta adrenalina, una storia appassionante e un contesto fantascientifico degno di una saga cinematografica.

prenderci carico delle quest cliccando sui personaggi sormontati da punti esclamativi. Le missioni spaziano dal recupero di materiali più o meno preziosi, alla messa in salvo di determinati personaggi, fino all'eliminazione di mostri sempre più impegnativi. I compiti appaiono, il più delle volte, un po' troppo lineari, peraltro non supportati sufficientemente da quest secondarie, davvero rare.

La parentela con *Diablo* e gli altri GdR d'azione del passato è ulteriormente sottolineata dalle scelte visive: *Torchlight*, pur completamente tridimensionale, propone una visuale isometrica dall'innegabile fascino rétro. A corredo, lo stile grafico ricorda più il mondo dei fumetti che non la cruda realtà, con ambienti e personaggi colorati e azzeccati. Il gioco si sviluppa quasi interamente all'interno di tentacolari dungeon, ma anche in questo caso il rischio monotonia viene scongiurato da un accostamento di temi spesso diversi e gradevoli. Un gioco così visivamente accattivante risulta anche incredibilmente snello per il nostro hardware: stando ai requisiti minimi diffusi da Runic Games, *Torchlight* può girare anche su un vetusto Pentium III a 800 MHz corredato da una preistorica GeForce 2!

Escludendo l'incomprensibile e grave assenza di uno straccio di multiplayer, *Torchlight* ottiene una promozione convinta, rafforzata da una buona longevità (quasi 20 ore) e da una rigiocabilità estrema, grazie ai tre diversi livelli di difficoltà e alla possibilità di usare più di un personaggio nel corso della stessa partita. Insomma, se avete amato *Diablo*, questo piccolo grande gioco vi aiuterà a tenervi occupati in attesa del terzo capitolo della serie targata Blizzard. A un prezzo assolutamente concorrenziale.

Dario Ronzoni



info ■ Casa **Runic Games** ■ Sviluppatore **Runic Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://steampowered.com** ■ Prezzo **€ 15,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.torchlightgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 400 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Combattimenti divertenti
+ Ben bilanciato
+ Grafica azzeccata

– Niente multiplayer
– Missioni un po' troppo lineari
– Trama inconsistente

Un gioco che riporta i fan di *Diablo* indietro di molti anni, con qualità e mestiere. Divertente e vario, *Torchlight* fa della grafica cartoonosa e dell'immediatezza i propri punti di forza. Peccato per l'assenza del multiplayer.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	7	8	5	5	6

REGALATI LA LUNA, E TUTTE LE STELLE.

C'è un universo tutto da scoprire con il cannocchiale di Galileo by Topolino





PER 5 SETTIMANE
A SOLI 5,90 EURO CON
TOPOLINO



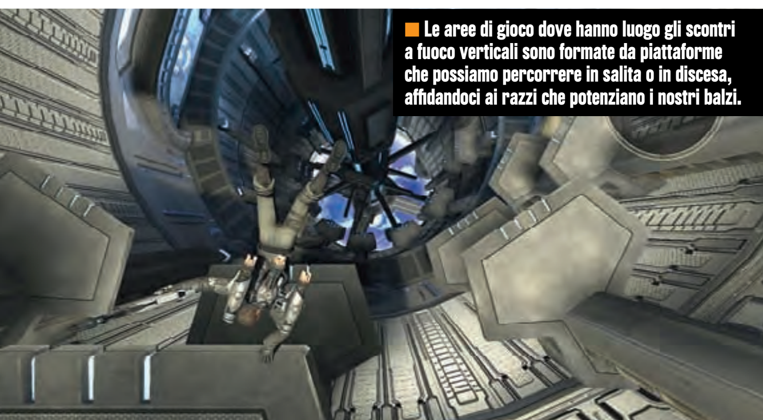
INGRANDIMENTO 30X

Nel 1575 un uomo decise di guardare il mondo da un altro punto di vista, e scoprì le stelle: era Galileo Galilei. Oggi Topolino ti invita ad usare i tuoi occhi per guardare il mondo con stupore e meraviglia. Con una fedele riproduzione del Cannocchiale di Galileo. Un imperdibile spettacolo per gli occhi.

DAL 6 GENNAIO IN EDICOLA

TOPOLINO

www.topolino.it



Le aree di gioco dove hanno luogo gli scontri a fuoco verticali sono formate da piattaforme che possiamo percorrere in salita o in discesa, affidandoci ai razzi che potenziano i nostri balzi.



Come per le auto in *GTA*, è possibile "rubare" i dischi volanti strappandoli con la forza bruta ai legittimi (malvagi) proprietari.

GENERE: AZIONE/SIMULATORE DI VOLO

DARK VOID

Dimensioni parallele? Più che altro direzioni alternative in assoluta libertà di movimento.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto e sottotitolato in italiano, mentre il doppiaggio resta in inglese. La qualità della recitazione in lingua originale è molto buona.



SUONI FUORI SEQUENZA

Il compositore delle musiche è Bear McCreary, apprezzato autore della colonna sonora per il remake della serie tv fantascientifica "Battlestar Galactica". Il musicista ha dichiarato di apprezzare i videogiochi e di aver notato che, alla lunga, il loro accompagnamento musicale stanca, perché i temi tendono a ripetersi. Per ovviare a questo limite, ha suddiviso le melodie scritte per *Dark Void* in segmenti di venti secondi, che di volta in volta vengono pescati e montati secondo un ordine diverso, così che l'andamento delle note sia sempre coerente al brano suonato, ma imprevedibile all'orecchio del giocatore.

I progressi tecnologici hanno contribuito all'evoluzione del divertimento interattivo più di qualsiasi idea rivoluzionaria, permettendo di riprodurre fedelmente la realtà.



Da quando gli sviluppatori di giochi elettronici dispongono di una grafica fotorealistica, però, la creatività si è adagiata sugli allori delle meraviglie concesse dalle schede video. Le innovazioni allo stile di gioco sono state dosate con il contagocce e si è registrata poca audacia nello sperimentare nuove formule.

In un momento in cui i soliti espedienti cominciano ad andarci stretti, gli autori di *Dark Void* ci consentono di volgere lo sguardo in una nuova direzione. Il titolo di Capcom esplora, infatti, ogni opportunità offerta dagli ambienti tridimensionali e innalza la giocabilità a nuovi livelli.

La storia rispolvera il mistero del Triangolo delle Bermuda. Sorvolando la temuta regione nord occidentale dell'oceano Atlantico, teatro di inspiegabili sparizioni di vascelli e velivoli, il pilota William Augustus Grey (protagonista e alter ego del giocatore) viene proiettato in una dimensione parallela, dove si schianta a causa della turbolenza. Sopravvissuto all'incidente insieme all'avvenente copilota e incapace di orientarsi, capisce di trovarsi in una terra sconosciuta. I due incontrano altri sventurati che, prima di loro, hanno avuto la stessa sorte e si sono organizzati per combattere i Guardiani, una razza aliena che un tempo dominava la Terra e che fu esiliata a seguito di una rivolta. Tra gli uomini intrappolati in questo universo alternativo, c'è anche Nikola Tesla, celebre, negli anni a cavallo tra i XIX e il XX secolo, per la sua ricerca nel campo dell'elettromagnetismo. Il fisico e ingegnere di origine serba (davvero esistito) dà il proprio contributo alla resistenza, smontando e riprogettando la tecnologia sottratta agli extraterrestri: la sua ultima invenzione è uno zaino dotato di razzi che conferisce, a chiunque lo indossi, la capacità di volare.

Questo elemento è il cardine di tutto: abilità di volo e agilità fanno del protagonista il candidato ideale per governare il dispositivo. Il primo prototipo ha potenza limitata e permette solo balzi e brevi planate, ma con il procedere della trama, l'eroico pilota metterà le mani su un modello

> "Esplora ogni opportunità offerta dagli ambienti 3D"

avanzato e non gli sarà preclusa più alcuna manovra. Al giocatore spetta, dunque, il compito di ostacolare i piani dei Guardiani, che hanno scoperto la via per fare ritorno sul nostro pianeta, con la complicità dei nazisti (il periodo storico coincide con la Seconda Guerra Mondiale).

I razzi creati da Tesla danno libero accesso a ogni angolo dello scenario: il movimento non è più vincolato dalle leggi di gravità e l'area di gioco è stata disegnata in modo da sfruttare fino in fondo questa caratteristica di *Dark Void*. Esistono ancora percorsi obbligati, perché il sentiero che conduce ad alcuni obiettivi si snoda all'interno di spazi chiusi, ma la maggior parte delle arene in cui hanno luogo gli scontri più epici comprendono vasti orizzonti entro i quali svolazzare in piena libertà. Poiché si è spesso immersi in ampi panorami, è possibile adottare la tattica preferita e non esiste un metodo di approccio prestabilito: giacché il decollo è immediato, quando si attivano i propulsori dello zaino, si può decidere di alternare spostamenti per via terrestre e aerea, nonché affrontare i combattimenti, secondo le circostanze, a piedi o in volo. Nel primo caso, se ancorati al suolo, lo stile di gioco ricorda quello di *Gears of War*: durante le sparatorie si cerca riparo dal fuoco nemico dietro gli elementi scenografici e ci si affaccia per mirare.

La novità è che lo stesso concetto si applica anche ai duelli verticali, laddove la copertura è costituita da una serie di piattaforme cui ci si appende rivolgendo lo sguardo in alto o in basso: premendo il tasto predefinito "C", quando allineati a un piano sovrastante o sottostante, l'alter ego sale o scende secondo i casi. Rivolgendo l'arma al cielo, bisogna fare attenzione agli avversari abbattuti che, precipitando, possono urtarci e trascinarci in una caduta rovinosa. Le battaglie in aria, invece, riadattano il sistema di controllo dei simulatori di

NON SIAMO NUOVI AI RAZZI

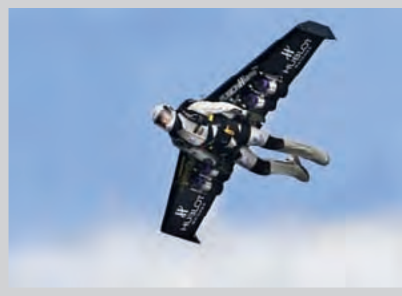


Nel 1991, la Walt Disney portò sul grande schermo un eroe dei fumetti che, come il protagonista di *Dark Void*, utilizzava dei razzi propulsori sperimentali per combattere i malvagi (tra cui, i nazisti). L'adattamento cinematografico del personaggio di Rocketeer (da cui il titolo della pellicola), costò 40 milioni di dollari, fu accolto favorevolmente dalla critica, ma diede scarsi risultati al botteghino. In campo videoludico, i razzi come mezzo per volare sono stati implementati da titoli quali *Giant: Citizen Kabuto*, la saga di *Tribes* e *Project Nomads*.



L'UOMO VOLANTE

Un pilota svizzero di nome Yves Rossy ha recentemente tentato di trasformare in realtà il sogno di volare indossando semplicemente un paio d'ali a reazione. Si è tuffato da un aereo a 2.000 metri di quota, con l'intenzione di coprire la distanza che separa il Marocco dalla Spagna. I quattro mini propulsori montati sulle ali non l'hanno sostenuto per più di tredici minuti, scaduti i quali, è precipitato nel Mare Mediterraneo. Ne è uscito senza gravi conseguenze, tratto in salvo da una squadra di soccorso che monitorava l'esperimento (tenutosi lo scorso novembre 2009).
La foto ritrae il prode Rossy in persona, mentre sorvola le Alpi.





Affronteremo mostri meccanici di notevoli dimensioni e non saranno certo facili da abbattere!



Non manca la classica sequenza in cui ci si impadronisce della torretta e la si rivolge contro ai cattivi di turno.

UN MOTORE CHE SI INGOLFA

L'Unreal Engine 3, adottato dai programmatori di *Dark Void*, è senz'altro uno dei migliori motori grafici attualmente disponibili e promette un'ottima qualità d'immagine pur risultando fluido anche su sistemi non di ultima generazione. Non è però esente da difetti: i possessori di alcune schede ATI (per esempio, quelle della serie 1950), riscontrano problemi nella visualizzazione di alcuni effetti di luce. Se osservate riflessi sgranati, provate a disabilitare la sfocatura di profondità di campo: aprite con il Blocco note di Windows il file BaseEngine che trovate seguendo il percorso predefinito: C:\Programmi\Capcom\Dark Void\nativePC\Engine\Config (conservate una copia di sicurezza per ogni evenienza). Cercate la stringa di codice relativa al Depth of Field e sostituite True con False.

combattimento aereo: benché non si disponga di un telaio o di un paio d'ali, il modello di volo è identico a quello di un velivolo, solo che le cabrate e i giri della morte sono rappresentati dalle capriole e dagli avvitamenti del protagonista, che pare impegnato in tuffi acrobatici nel vuoto. La mitragliatrice installata sullo zaino fornisce un buon volume di fuoco e, come tutte le armi presenti in *Dark Void*, può essere modificata spendendo i punti guadagnati in avanzamenti che ne migliorano l'efficacia. È comunque possibile impossessarsi dei mezzi alieni, compiendo un "arrembaggio" semplice come un furto d'auto in *Grand Theft Auto*, con l'aggiunta di una sorta di minigioco basato sui "quick time event", cioè, sulla pressione dei tasti indicati sullo schermo, cercando di ridurre al minimo i tempi di reazione. Simili prove di destrezza si ripresentano ogni qualvolta ci si trovi in difficoltà o si debba compiere un'azione speciale (come abbattere un mostro meccanico di grosse dimensioni).

Fondendo le meccaniche di svariati generi videoludici (sparatutto, simulatori di volo e piattaforme) e somministrandole poco alla volta e a fasi alterne, *Dark Void* riesce a farci dimenticare gli schemi convenzionali, proponendo finalmente idee fresche e soluzioni inedite. Parte della sfida consiste nel padroneggiare i controlli dei razzi, non sempre precisi e affidabili, ma la difficoltà deriva anche dalla scarsa quantità di munizioni che si possono raccogliere e dal comportamento astuto dell'Intelligenza Artificiale, che si dimostra abile nel disporre i nemici sul campo (e nel guidarli al riparo o a compiere strategie d'accerchiamento).

Se l'intreccio narrativo trae spunto da vicende già ampiamente trattate da saggi, romanzi, film e fumetti, si destreggia bene per mantenere viva l'attenzione e sorprendere con colpi di scena e sequenze memorabili: una quindicina di ore dovrebbero bastare anche ai giocatori meno esperti per portare a termine i tre atti della storia. Non mancherà, poi, il desiderio di rigiocare i passaggi migliori, selezionabili a piacimento, una volta completati.

Per regalare un'esperienza diversa dal solito, *Dark Void* punta alle stelle: alza lo sguardo e procede a testa alta; forse la curva d'apprendimento cui si è sottoposti poteva essere meno ripida, perché bisogna ammettere che non è facile mantenere una rotta stabile le prime volte, ma superati gli scogli iniziali, tutto filerà liscio e ci lasceremo contagiare a tal punto da guardare all'insù anche in giochi dove il cielo si presenta ancora calmo, tranquillo e immobile.

Tito Parrello



IN ALTERNATIVA...

Project Nomads, Nat 02, 7
Fu classificato come sparatutto, ma rientrava a fatica sotto un'unica categoria. Come *Dark Void*, mischiava diversi stili di gioco e dipingeva panorami altrettanto ispirati.

Crimson Skies, Dic 00, 8
Un simulatore di combattimenti aerei molto originale e fantasioso, nonché un titolo precedentemente sviluppato dagli stessi autori di *Dark Void*, che ne eredita alcuni particolari.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Airtight Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.darkvoidgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 512 MB (1 GB con Vista) di RAM , Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB di RAM , Scheda 3D 512 MB, 8 GB HD**
- Multiplayer **No**

- Combattimenti verticali molto coreografici
- Libertà d'approccio all'azione
- Si respira una grande atmosfera

- A tratti difficile e frustrante
- Controlli non facili da padroneggiare
- Giocabilità poco adatta ai tradizionalisti

***Dark Void* è uno strano ibrido tra sparatutto, simulatori di volo e piattaforme: l'azione si sviluppa secondo diversi stili e, soprattutto, in una direzione spesso trascurata, quella verticale. Insieme all'innovativo design dei livelli, la giocabilità regala nuove, intense emozioni.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	7	8	7	8


La città è disseminata di rifugi dove azzerare il nostro livello di sospetto.



Osserviamo dall'alto i movimenti dei nazisti.

GENERE: AZIONE

THE SABOTEUR

Come rivivere la Resistenza francese in salsa "free roaming".

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano, doppiaggio e parolacce compresi. Purtroppo, gli attori risultano spesso poco ispirati e il livello di recitazione si mantiene mediamente basso.



Ci sono molti modi per rileggere uno schema che rappresenta lo standard riconosciuto nel mondo dei giochi d'azione.

Il free roaming, ovvero la possibilità di andare a zonzo per gli scenari in totale libertà, vede dai tempi di *Grand Theft Auto III* un impiego sempre più massiccio, che a distanza di anni non conosce declino. Molti sviluppatori hanno seguito Rockstar su questo terreno, con risultati talvolta apprezzabili, talvolta del tutto dimenticabili. È oggi il turno di Pandemic, alle prese con un gioco atteso da molto tempo, che ha già riscosso un certo interesse durante la fase di sviluppo, tanto da meritarsi un prestigioso riconoscimento all'ultimo E3 di Los Angeles. Sarà vera gloria?

Siamo in piena Seconda Guerra Mondiale e Parigi, fino a pochi anni prima capitale del divertimento e della vita libertina, langue sotto il pesante giogo dell'occupazione nazista. Sean Devlin, un meccanico irlandese con trascorsi da pilota (il personaggio è ispirato all'eroe di guerra William Grover-Williams), vaga senza meta tra i bar e i locali di striptease, tra donne di facili costumi e qualche bicchierino di troppo. È in un simile contesto che, una notte, il nostro protagonista viene avvicinato da un uomo misterioso il quale, venuto a conoscenza del suo scarso gradimento per i nazisti, lo introduce alla vita da partigiano, tra le file della Resistenza parigina. Comincia così, tra flashback e ritorni al drammatico presente bellico, l'avventura del nostro protagonista, destinato a diventare un eroe della lotta contro gli occupanti.

Si parlava non a caso di *GTA* fin dalle prime battute: in effetti, la parentela con la serie di Rockstar risulta a dir poco evidente e certe soluzioni specifiche (in primis, il livello di sospetto e le modalità per abbassarlo) rasentano il plagio. Fortunatamente, però, *The Saboteur* mette in mostra, in pochi minuti, un'infornata di caratteristiche che scongiurano sul nascere il rischio di trovarsi ancora una volta alle prese con un gioco-fotocopia. Non è il trionfo dell'originalità, tutt'altro, ma il titolo Pandemic condensa sapientemente quanto di meglio proposto fino a oggi nel campo dei giochi d'azione in senso lato, risultando in fin dei conti assolutamente degno di nota. Una spruzzatina di *Assassin's Creed*, situazioni degne di un *Hitman* o di un *Thief* qualsiasi e un po' di *Red Faction: Guerrilla* a guarnire il tutto. Rispetto alla concorrenza, poi, *The Saboteur* può contare su uno sviluppo narrativo più complesso e maturo, non

> "La varietà di situazioni è spettacolare"

IL VERO SABOTATORE

La figura di Sean Devlin è ispirata a quella, reale, di William Grover-Williams, ex pilota di auto e agente speciale britannico su territorio francese nei mesi più caldi della Seconda Guerra Mondiale. Dopo una brillante carriera nel mondo dell'automobilismo (vinse il Gran Premio di Montecarlo nel 1929), fu reclutato dalle forze speciali inglesi per coordinare le operazioni di sabotaggio contro i nazisti in Francia (di madre transalpina, Grover-Williams conosceva perfettamente la lingua francese). Catturato dai tedeschi nel 1943, fu deportato nel campo di concentramento di Sachsenhausen, dove venne giustiziato due anni dopo.


Un deposito di carburante nazista. Distruggendolo, miglioreremo il controllo della zona.




Non sarà il Principe di Persia, ma Sean se la cava comunque bene con le arrampicate.


Nel gioco non mancano risvolti... piacevoli.


La Torre Eiffel è ancora in bianco e nero: questa zona attende di essere liberata.



Enormi dirigibili pattugliano i cieli di Parigi.

GAME OVER

Mentre scriviamo veniamo a conoscenza della chiusura di Pandemic Studios. La software house californiana, già controllata da EA, è stata liquidata nel corso di un pesante riassetto del colosso di Redwood City, che ha comportato un taglio complessivo di 1.500 posti di lavoro. EA ha assorbito 35 ex dipendenti di Pandemic per supportare il lancio di *The Saboteur*. Una triste fine per una software house capace di regalare al mondo titoli del calibro di *Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront* e *Mercenaries*.

UN MONDO PER UOMINI RUDI

Fin dalle prime battute, il gioco mostra un'anima decisamente adulta e cruda. Dalle procaci spogliarelliste del locale dove si nasconde Sean, al linguaggio scurrile di molti personaggi, *The Saboteur* offre una panoramica complessiva che poco si adatta a un pubblico di giovanissimi. Questi aspetti, più che le poco cruente scene di violenza, hanno motivato la classificazione 18+.

OCCHIO ALLA SCHEDA 3D

Al momento di andare in stampa, *The Saboteur* è caratterizzato da seri problemi di compatibilità con le schede video ATI Radeon. Electronic Arts sta lavorando per risolverli. Se volete tenervi informati in merito, tenete d'occhio il forum di EA al link http://forum.ea.com

lineare e altamente spettacolare, quasi cinematografico.
L'aspetto peculiare del gioco risiede nella particolare veste grafica: inizialmente, ci aggireremo per una Parigi in bianco e nero, punteggiata solo dal rosso dei vessilli nazisti (il debito con "Sin City" è evidente). Col trascorrere del tempo e delle missioni, però, il diffondersi della Resistenza e del desiderio di libertà colorerà letteralmente case, strade e persone. Una gradevole e azzeccata metafora che trasmette con forza l'angoscia di vivere sotto il dominio nazista.

Come detto, l'offerta di Pandemic unisce in un sol gioco aspetti ormai collaudati e ben riconoscibili. Il risultato, più concreto di una semplice somma delle parti, è una varietà di situazioni assolutamente spettacolare. Lungi dall'apparire un protagonista bidimensionale, Sean farà delle proprie abilità il perno di tutte le missioni che si troverà ad affrontare, dando nel contempo al giocatore la possibilità di approcci di volta in volta diversificati. Dobbiamo intrufolarci in una base nazista senza farci notare? Eliminiamo silenziosamente un soldato e utilizziamo i suoi vestiti. Una folta guarnigione presidia un passaggio? Aggiriamo il pericolo saltellando sui tetti. Nel corso della vicenda, scorrazzando da una parte all'altra della mappa, spesso al volante di veicoli ben modellati sui corrispettivi dell'epoca, avremo l'occasione di imbatterci in strutture naziste che, una volta distrutte con la dinamite, lasceranno mano libera alla Resistenza in quella determinata area (molto *Red Faction: Guerrilla*, non c'è che dire).

Divertente e vario anche il sistema di combattimento, ben bilanciato tra fasi a mani nude, dove il protagonista mostrerà spiccate doti di boxeur, e sezioni armi in pugno, con un puntamento libero decisamente più appagante del mirino automatico rintracciabile altrove. Solo l'Intelligenza Artificiale dei nazisti, troppo spesso imprecisa, smorza i primi giustificati entusiasmi.
Tutto scorre fluido e a ritmo sempre mediamente serrato. Dove il gioco mostra un po' la corda, è nella scarsa varietà di missioni secondarie, carenza che rende il mondo attorno a Sean lineare e poco vissuto: non bastano incontri piccanti nei locali, un po' di gioco d'azzardo e un abusato "collezionismo d'auto" per riempire questo vuoto. Restando sugli aspetti meno memorabili, la resa grafica appare sbilanciata tra le bellissime sezioni notturne e le fasi diurne, caratterizzate da texture troppo "cartoonose" e da un diffuso senso di posticcio.

The Saboteur non inventa nulla, ma svolge il proprio compito in maniera più che dignitosa. Un buon modo per rivivere l'abusato periodo bellico da una prospettiva, una volta tanto, diversa.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Grand Theft Auto IV, Nat 08, **9**
Pur con tutte le sue contraddizioni, il miglior gioco free roaming sulla piazza.

Red Faction: Guerrilla, Nov 09, **7½**
Schema libero, Resistenza e tanto esplosivo. Non un capolavoro, ma pur sempre un gioco d'azione divertente e fracassone.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Pandemic Studios** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332 874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.pandemicstudios.com/thesaboteur/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

+ Grande varietà
+ Scelte grafiche originali
+ Molti veicoli pilotabili

− Nulla di nuovo sotto il sole
− Poche missioni secondarie
− Doppiaggio di scarsa qualità

***The Saboteur* non inventa nulla, ma svolge il compitino dannatamente bene. Merito di una buona varietà complessiva e di alcune scelte visive azzeccate. Un'ambientazione inedita per un gioco free roaming completa la valida offerta.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	DESIGN DEI LIVELLI
7	8	8	7	7	7



Quando il personaggio subisce troppi danni, finisce in mille pezzi per poi ricomporsi come se nulla fosse, al prezzo di una manciata di sudati bottoncini.



Proprio quello che ci serve per entrare: prima mettiamo KO il soldato, poi lo "acquistiamo" per usarlo come personaggio giocabile.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

LEGO INDIANA JONES 2 L'AVVENTURA CONTINUA

"… dieci! La X è il punto dove scavare."

IN ITALIANO

LEGO Indiana Jones 2: L'Avventura Continua **prevede una traduzione italiana per quanto concerne testi a schermo e manuale. Nessun doppiaggio, visto che i pupazzetti si esprimono benissimo usando solo versetti e buffe espressioni del viso.**



LEZIONE di matematica in quel di Manchester: come organizzare la rilettura in chiave LEGO delle saghe più famose della storia del cinema, cercando di distribuire i vari episodi in maniera equilibrata?

Con "Star Wars" il calcolo si è rivelato abbastanza facile, permettendo agli sviluppatori di Traveller's Tales di sfornare con agilità non una, ma ben due trilogie di *LEGO Star Wars* (nonché l'immancabile cofanetto *tutto compreso)*. Con Batman, non ci hanno nemmeno provato: un solo capitolo bastava e avanzava per accontentare i fan del pipistrello di Gotham City. E con le avventure di Indiana Jones? Be', lì sono dolori, perché George Lucas e Steven Spielberg hanno pensato bene di giocare un tiro mancino a tutti (compresi gli spettatori del cinema…) portando solo di recente nelle sale un quarto capitolo della saga dell'archeologo più famoso del mondo. Come sono andati i fatti negli studi di Traveller's Tales? Difficile dirlo: avevano tra le mani l'ennesima trilogia da cui ricavare un simpatico videogioco a base di mattoncini, probabilmente avevano appena apportato gli ultimi ritocchi, quand'ecco sbucare fuori "Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo". Panico! Gli sviluppatori, armati di pallottoliere, invece di optare per un'equa divisione in due giochi con due capitoli ciascuno, decidono di fare uscire nei negozi la già prevista trilogia e di affidare al tempo la risoluzione del pitagorico problema. Chissà, forse speravano che, dopo il successo dell'attesissimo quarto episodio, ce ne sarebbero stati un quinto e magari un sesto… be' (per nostra fortuna) ciò non è ancora successo, ma la faccenda ha lasciato nei guai i nostri amici inglesi. La soluzione? Presto detto: confezionare un gioco che propone una rilettura completa del quarto film e versioni ridotte dei tre precedenti, con scene e dinamiche inedite rispetto a quanto giocato nel primo *LEGO Indiana Jones*.

> "La struttura del gioco è molto semplice"

Fortunatamente, quello che a prima vista potrebbe sembrare uno squallido tentativo di riscaldare la minestra contiene alcune novità che rendono il gioco gradevole e divertente. L'innovazione più importante potrebbe essere la presenza dello schermo diviso (split-screen): tutti i videogiochi LEGO sono più appassionanti se affrontati in compagnia di un amico, ma, mentre sinora i due partecipanti dovevano dividersi la medesima inquadratura, adesso, quando uno dei due si allontana troppo, si attiva una separazione dinamica della visuale che permette ai compagni di agire in maniera indipendente. Non appena i due si ricongiungono, voilà, tutto torna come prima.



COSE DA SAPERE

Sebbene sia possibile sfruttare un'unica tastiera per giocare in due, il modo ideale per godersi al meglio le avventure del dottor Jones è armandosi di uno o due gamepad. È bene tenere a mente anche che il gioco salva ogni volta che uscite da un livello; quindi, in certi casi, vi toccherà arrivare alla fine dell'impresa prima di poter spegnare il PC. Nulla di grave, visto che parliamo di livelli non eccessivamente estesi.

UNO SCHERMO PER DUE

Sia che giochiate da soli, sia che lo facciate in compagnia, l'azione è sempre nelle mani di due personaggi: il secondo, a scelta, può essere affidato (con discreto successo) alla I.A. oppure a un amico, figlio o partner. Nel secondo caso, per evitare che i due giocatori debbano restare vicini per non creare problemi con l'inquadratura, è stato inserito una sorta di schermo diviso "diagonale" in tempo reale, che si attiva solo in caso di necessità. Non appena i due personaggi si ricongiungono, la visuale torna unica e si può riprendere a giocare in una schermata comune.





SCATOLE DI LEGO

Il concetto alla base dell'intera produzione LEGO sono le dinamiche di distruzione e costruzione. Nel corso del gioco, distruggerete qualsiasi cosa vi capiti a tiro per guadagnare la "moneta" necessaria all'acquisto dei vari pezzi da collezione e, occasionalmente, il vostro personaggio sarà chiamato a montare dispositivi e altre attrezzature necessarie per proseguire nel gioco. La vera essenza della filosofia LEGO, però, sta proprio nel montaggio libero degli adorabili mattoncini. Questa esperienza può essere vissuta in maniera virtuale grazie all'apposito editor, che vi consentirà di creare livelli e personaggi utilizzando i mattoncini e i pupazzi sbloccati nel corso della modalità principale.





Per procedere nell'avventura si devono sbloccare particolari veicoli o personaggi, ma non sempre è chiaro cosa fare e quando.



Sono previsti anche alcuni livelli in "time trial", da affrontare a volontà per provare a migliorare il record.

GIOCO E RIGIOCO

La parte più sostanziosa dell'avventura è rappresentata dal capitolo dedicato all'ultimo film "Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo", mentre una sezione più ridotta viene ricoperta dalle versioni rivisitate della trilogia originale. Portare a termine l'avventura non è esattamente un gioco da ragazzi e la percentuale di rigiocabilità dipende dalla volontà di voler collezionare tutto il collezionabile. Per quanto riguarda l'editor (che solo teoricamente dovrebbe portare a più infinito la longevità del gioco), superata l'euforia iniziale, ci si accorge che ricopre un ruolo trascurabile, specie perché non è possibile condividere le proprie creazioni con altri utenti.

VEICOLI PER TUTTI

A disposizione di tutti i personaggi ci sono vari tipi di veicoli: alcuni devono essere semplicemente scovati o costruiti, altri vanno acquistati investendo gli appositi "bottoncini", cioè la valuta corrente dell'universo LEGO. In certi casi, i veicoli servono per affrontare appositi tracciati a tempo e non, ma queste sezioni di gioco non appaiono particolarmente appetitose.

Se le battute iniziali di gioco vi vedranno impegnati proprio con l'inedito quarto episodio, subito dopo aver superato il primo livello avrete accesso alla versione rivisitata de "I Predatori dell'Arca Perduta" ("Il Tempio Maledetto" e "L'Ultima Crociata" verranno sbloccati in seguito) e a un assaggio dell'editor, altra novità di questo sequel.

In quest'ultima sezione avrete modo di assemblare a piacimento personaggi e livelli per poi "giocarli", sfruttando le varie opzioni di personalizzazione e la varietà di oggetti che vengono sbloccate e messe disposizione man mano che si prosegue nell'avventura principale.

La struttura del gioco è molto semplice e, in buona sostanza, consiste nell'esplorare i livelli affrontando nemici, collezionando pezzi LEGO e risolvendo semplici enigmi che richiedono l'assemblaggio di macchinari o l'utilizzo di personaggi e oggetti specifici.

Con i "bottoncini" raccolti in giro, infatti, si potranno via via acquistare non solo oggetti bonus per semplice mania di collezionismo, ma anche quelli necessari a proseguire l'avventura, siano essi veicoli o personaggi veri e propri. Ogni protagonista ha a disposizione delle abilità specifiche e, a tal proposito, va detto che adesso Indy può usare la frusta per agganciare elementi più lontani, grazie all'introduzione di un pratico mirino.

Nel complesso, il gioco mantiene l'adorabile stile LEGO, che ben si abbina al carisma delle imprese del dottor Jones, ma alcuni fattori concorrono a rendere questo capitolo meno gradevole del precedente. Fra questi, occorre citare il fatto che il quarto film non è certo una pietra miliare della saga (per usare un eufemismo), mentre le altre tre pellicole sono state riproposte in una versione frettolosa e con una trama quasi incomprensibile per chi non le conosce a memoria. Qualche pecca riguarda anche la realizzazione tecnica: troppo spesso la visuale risulta infelice, nascondendo i personaggi dietro gli edifici, e non capita di rado di ritrovarsi a bighellonare per lo scenario senza capire bene cosa fare per proseguire nella storia.

A conti fatti, quindi, se desiderate rivivere al meglio le mirabolanti avventure di Indiana Jones, è preferibile affidarsi a *LEGO Indiana Jones: Le Avventure originali*. Ma se, per amore di completezza, avete voglia di ripercorrere anche i fatti del quarto film e sbizzarrirvi con le nuove opzioni e modalità, questo ennesimo capitolo firmato LEGO non vi farà impazzire, ma di certo non vi deluderà.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

LEGO Indiana Jones: Le Avventure originali, Lug 08, **8**
I primi, indimenticabili, tre film di Indiana Jones, che hanno popolato l'immaginario avventuroso di un'intera generazione, in chiave LEGO.

LEGO Batman: Il Videogioco, Nov 08, **7½**
Le avventure del giustiziere alato in un unico videogioco: strizza l'occhio alla serie animata, piuttosto che ai film.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **TT Games** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.lucasarts.com/games/legoindianajones2/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, 4,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

+ È ancora Indy con il LEGO
+ Split-screen per il multiplayer
+ Editor di livelli e personaggi

− Trilogia originale accennata
− Level design migliorabile
− Telecamera capricciosa

Il capitolo conclusivo (per ora) delle avventure di Indy risolve solo alcuni dei difetti del precedente episodio, ma non si libera dello spauracchio della monotonia e soffre dell'assenza dell'attrattiva esercitata dalla trilogia originale, qui solo accennata.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	DESIGN DEI LIVELLI
8	9	8	7	7	7


La nuova interfaccia è gradevole alla vista, ma necessita di qualche miglioramento.


Non mancano i boss da affrontare in gruppo, solitamente posti nell'ultima mappa dei Dongioni.

GENERE: MMORPG

DOFUS 2.0

Le uova di drago sono più colorate che mai, grazie a una veste tutta nuova.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente in italiano. C'è qualche incertezza nella traduzione, ma la qualità complessiva è buona.



ALL'INTERNO DEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di Giochi per il Mio Computer trovate il client di *Dofus 2.0*, pronto per essere installato.

SE si dovesse stilare una classifica dei generi videoludici dalle più grandi potenzialità, ai MMORPG spetterebbe probabilmente il primo posto.

Nonostante ciò, la tendenza che va per la maggiore è quella di ricalcare con la carta velina la struttura dei titoli di successo, ottenendo come risultato il consolidamento della posizione di predominanza di questi ultimi e una carenza di idee quasi fastidiosa.

In questo panorama non proprio confortante ci sono alcuni giochi capaci di "osare", ritagliandosi solide comunità di appassionati. Un buon esempio è *Dofus*, di cui Giochi per il Mio Computer si è già occupata in passato. Questo originale MMORPG, sviluppato dai francesi di Ankama e pubblicato in diverse lingue fra cui l'italiano, gode di un ottimo successo proprio in virtù dell'originalità delle sue meccaniche di gioco, che prendono le distanze dai cliché cui molte case di sviluppo ci hanno abituato, pur mantenendo le basi fondamentali come esperienza, livelli e mostri da eliminare. Dopo una lunga serie di aggiornamenti atti ad aggiungere contenuti, Ankama ha deciso di "cambiare il vestito" a *Dofus*: dal 2004, dopotutto, sono passati diversi anni, e il comparto tecnico cominciava ad apparire piuttosto obsoleto.

Prima di analizzare le novità di questa versione *2.0*, è il caso di riassumere le meccaniche alla base di *Dofus*, rimaste

> "Un passo importante nell'evoluzione di questo MMORPG"

pressoché invariate. Il titolo sviluppato da Ankama propone un'esperienza di gioco peculiare basata su un sistema di combattimento a turni, conservando però la possibilità di esplorare liberamente il territorio in compagnia di tutti gli altri partecipanti. Ingaggiando una battaglia con i simpatici mostri che popolano il continente, vedrete comparire una griglia su cui muovervi utilizzando dei Punti Movimento, e lanciare attacchi e magie sfruttando i Punti Azione, valutando sempre l'azione migliore da svolgere in base alla portata delle vostre armi e alla classe che avete scelto (fra le 12 disponibili).

Aumentando di livello, gli scontri diventano sempre più interessanti, portandovi spesso a essere in inferiorità numerica e obbligandovi a ragionare sulle strategie da mettere in atto. *Dofus* offre molte modalità d'interazione fra i giocatori, grazie alla possibilità di creare gilde, al commercio tramite i mercatini privati in cui vendere il bottino o gli oggetti confezionati da voi, ai Dongioni da affrontare in gruppo (dei veri e propri dungeon, luoghi ricolmi di mostri coriacei), e a un sistema PvP (giocatore



AVVENTURIERI SENZA PORTAFOGLI

I prezzi per la versione completa di *Dofus* non sono cambiati rispetto al passato. Potete creare un account sul sito ufficiale, **www.dofus.it**, ed esplorare gratuitamente solo le zone iniziali del gioco. Sarete inoltre limitati a combattere mostri di basso livello, non potrete svolgere combattimenti giocatore contro giocatore (PvP) e una lunga serie di altre attività. Pagando 5 euro mensili, invece, avrete accesso al gioco completo, decisamente più soddisfacente rispetto all'offerta gratuita.


All'inizio di ogni combattimento dovete scegliere una casella blu su cui posizionarvi; non lasciate la decisione al caso.

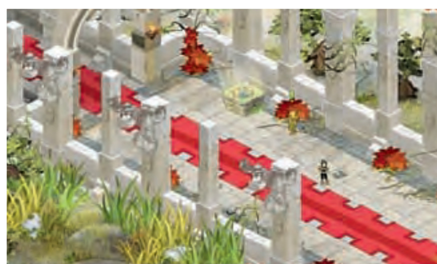






GUIDE E INFORMAZIONI

L'aspetto grafico colorato e spensierato di *Dofus* potrebbe trarre in inganno più di un avventuriero: si tratta di un gioco con molte variabili, scelte e, in generale, concetti non sempre comprensibili per un appassionato alle prime armi. All'indirizzo **http://it.dofuswiki.wikia.com** troverete un'eccellente fonte d'informazioni, ben catalogate e in italiano. Una lettura generale è caldamente consigliata, anche solo per comprendere quale possa essere la classe che più vi si addice.





La nuova veste grafica introdotta con *Dofus 2.0* è un grande passo avanti rispetto al passato: è come osservare le differenze fra una bozza e l'illustrazione finale.



Esplorare le città è un piacere: sono ricche di dettagli e sfumature, come mai prima d'ora.

PROSSIMO FUTURO

Nei prossimi mesi, Ankama pubblicherà nuovi aggiornamenti per *Dofus*, come suo costume. Oltre alle migliorie dedicate alla versione *2.0* sono previsti contenuti aggiuntivi, tra cui un'espansione che implementerà il continente di Frigost, insieme a nuovi mostri e a tutto quello che ci si aspetterebbe da una nuova zona esplorabile. Gli sviluppatori, inoltre, hanno recentemente pubblicato sui forum ufficiali una lista di priorità su cui stanno lavorando, mostrando un certo interesse nel tenere aggiornati i giocatori.

contro giocatore) basato sull'allineamento a una fra le fazioni disponibili, con tanto di battaglie per la conquista delle zone nemiche.

Con *Dofus 2.0* l'intento degli sviluppatori non è quello di proporre un seguito, bensì lo stesso gioco con un comparto grafico e audio tutto nuovo. Gli artisti di Ankama hanno quindi ridisegnato le zone rimanendo fedeli alla struttura originale, offrendo un pacchetto che rende *Dofus* più "moderno". Ci sono riusciti? La risposta non è banale, ma si può riassumere con un "sì" – seppur con qualche riserva. Se avete già avuto modo di giocare a *Dofus* nella sua versione 1.29, rimarrete e colpiti dalla nuova grafica, molto più dettagliata, colorata e capace de esaltare lo stile artistico peculiare, a metà strada fra un cartone animato occidentale e un manga giapponese, in precedenza solo abbozzato a causa della bassa risoluzione adottata e dell'estrema stilizzazione di mondo e personaggi. Fa bella mostra di sé anche la nuova interfaccia, che ricalca le funzioni di quella precedente; in questo caso, però, non si tratta di un miglioramento vero e proprio. Esteticamente è molto più gradevole, ma si dimostra spesso macchinosa, nascondendo voci essenziali e gestendo elementi come la chat in maniera tutt'altro che ottimale. Naturalmente, anche i personaggi non giocanti sono stati ridisegnati insieme a tutte le classi, che mantengono lo stile originale vantando, però, molti più dettagli, oltre ad animazioni più fluide rispetto al passato. Queste ultime rivelano qualche incertezza e, sebbene nell'insieme rappresentino un passo avanti, alcune lasciano un po' a desiderare.

Se rientrate nella schiera dei nuovi avventurieri, *Dofus 2.0* si mostrerà per quello che è: un originale MMORPG sviluppato in Flash, in parte limitato proprio da questa caratteristica. Non è difficile notare, infatti, delle potenzialità inespresse che, se fossero supportate da un motore grafico in tre dimensioni, potrebbero dare frutto a un gioco ancora più interessante. Siamo comunque di fronte a un passo importante nell'evoluzione di questo piccolo-grande MMORPG; un passo positivo e ben riuscito. Ankama stessa, comunque, ha ammesso che questa nuova versione non è del tutto matura: a dicembre era prevista una migrazione dei personaggi esistenti verso la *2.0*; esodo momentaneamente annullato proprio per permettere agli sviluppatori di terminare il lavoro di ottimizzazione. Nel momento in cui scriviamo, quindi, *Dofus 2.0* è giocabile su un server internazionale allestito appositamente, in cui creare nuovi personaggi che non verranno cancellati. Non appena Ankama sarà soddisfatta dei progressi fatti, i server esistenti, compreso quello italiano, verranno portati alla nuova versione.

Giochi per il mio Computer, naturalmente, vi terrà aggiornati sugli sviluppi. Per una prova gratuita del gioco date un'occhiata al riquadro intitolato "Avventurieri senza portafogli".

Antonio Colucci



IN ALTERNATIVA...

Atlantica Online
Un MMORPG gratuito con combattimenti a turni. La struttura portante è quella tipica del genere, ma non mancano meccaniche nuove e ben implementate.
http://atlantica.ndoorsgames.com/center/default.asp

EvE Online, Mag 09, **8½**
Un perfetto esempio di MMORPG innovativo e di successo. Non può vantare numeri da capogiro, ma conta su un solido nucleo di appassionati.

info ■ Casa **Ankama Games** ■ Sviluppatore **Ankama Studio** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **www.ankama-games.com** ■ Prezzo **Gratis/€ 5 mensili** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.dofus.it**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB, Win 2000/XP/Vista/7, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,0 GHz, 1 GB RAM, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

+ Nuova veste grafica
+ Complesso al punto giusto
+ Requisiti alla portata di tutti

− Interfaccia macchinosa
− Potenzialità in parte inespresse
− Qualche baco da eliminare

Questa versione *2.0* di *Dofus* centra l'obiettivo, rinnovando un comparto tecnico ormai obsoleto. La struttura di gioco è rimasta invariata, proponendo meccaniche non adatte a tutti i palati, ma sicuramente profonde e originali.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
7	7	7	8	8	6



Il nostro "grazioso draghetto" ha attacchi temibili che variano in base al colore del suo manto.



Molte creature sono dotate di attacchi speciali e altri poteri.

GENERE: STRATEGIA/GDR

KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS

Il favoloso mondo di Amelie...

IN INGLESE

Per il momento, *King's Bounty: Armored Princess* è disponibile solo in inglese, e una buona conoscenza di tale lingua è indispensabile a causa dei numerosi messaggi e dialoghi che portano avanti la trama, e descrivono cosa dobbiamo fare (nonché le caratteristiche di truppe ed equipaggiamento). Possiamo acquistarlo in versione download digitale su Steam (http://steampowered.com) al costo di 35,99 euro.

UNA delle sorprese più belle del 2008, *King's Bounty: The Legend* (allegato questo mese all'edizione DVD di GMC) seppe unire strategia e gioco di ruolo in un mix al tempo stesso elegante, buffo e profondo.

Armored Princess è la prima espansione "stand alone" (ovvero, che non richiede il gioco originale) di *KB*, e offre la stessa coinvolgente giocabilità del capitolo precedente raffinata da diversi miglioramenti. Siamo nel mondo di Endoria, diversi anni dopo gli eventi narrati in *King's Bounty* (la trama, lo precisiamo, può essere gustata anche da chi non ha giocato la puntata precedente). Un esercito di demoni guidato dal titanico Baal assedia il reame e le barriere magiche difensive erette dai maghi stanno per crollare. L'unica speranza di sconfiggere l'arci-cattivo è avvalersi dell'aiuto del leggendario cavaliere Bill Gilbert. Ma Bill è sparito, scomparso dopo essere partito per un'avventura nella dimensione parallela di Teana. Ed ecco entrare in scena Amelie, la "principessa corazzata" (Armored Princess) del titolo: una fanciulla fiera e pimpante, determinata ad addentrarsi nelle lande di Teana insieme a un esercito di volontari, a scoprire cosa è accaduto al leggendario cavaliere, e a tornare con un esercito ancora più grande per affrontare Baal in una battaglia decisiva.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Armored Princess si svolge su due piani. In quello "strategico", il giocatore muove Amelie in un mondo tridimensionale, con visuale a "volo d'uccello": possiamo ruotare liberamente la telecamera e variare il livello di zoom, ma queste opportunità sono soprattutto utili per gustarsi meglio i surreali paesaggi del gioco. Ogni volta che la principessa e il suo esercito incontrano una delle molte orde di mostri che infestano la landa, l'azione si trasferisce a una mappa tattica su cui viene materialmente giocata la battaglia. È nella fase strategia che *AP* presenta la maggior parte delle proprie qualità di GdR. Amelie, durante le sue avventure, incontra personaggi che le forniscono informazioni e missioni, acquista oggetti di equipaggiamento in strutture di vario tipo (mercati, chiese, fortezze, fattorie...), e recluta nuove truppe per il proprio esercito. Le lande selvagge includono foreste, montagne, paludi, spiagge, fortezze sotterranee e altri tipici paesaggi fantasy, e sono ricche sia di opportunità, sia di pericoli: campi di cristalli magici, rune, stendardi, casse abbandonate con tesori e oggetti. Ognuna di queste scoperte migliora le caratteristiche della principessa o la sua capacità di agire in battaglia. In compenso, le terre di Teana sono infestate da bande di mostri e quando Amelie e le sue audaci truppe ne incontrano una, occorre combattere tatticamente.

> "Meno libertà di esplorazione, per una sfida più bilanciata"

Esattamente come in *KB* la nostra eroina recluta tali truppe sia nei luoghi dove sarebbe lecito attenderselo (come le caserme reali o la scuola di magia), sia da accampamenti "estemporanei", come mercanti che vendono giganteschi serpenti addestrati alla guerra. L'ordine di battaglia include forze "convenzionali" del periodo medievale (fanteria e cavalleria da guerra, contadini armati e arcieri...) e unità più "esotiche" quali sacerdoti, arcimaghi Non Morti, piante carnivore e altre creature fantastiche. Ogni unità ha caratteristiche d'attacco, punti ferita e difesa specifiche, oltre a qualità speciali come la capacità di lanciare incantesimi, evocare unità e altre. Inoltre, in base a tali qualità, ognuna ha un diverso costo in oro. E dal momento che i fondi di Amelie tendono a essere costantemente piuttosto limitati (malgrado la scoperta di tesori e le ricompense per aver completato missioni), conservare le proprie unità diventa tanto importante quanto vincere: uscire da una battaglia con l'esercito decimato, infatti, potrebbe costringere la principessa a impiegare molto tempo e sforzi prima che il suo battaglione torni a schierare forze decenti.

Le battaglie tattiche si svolgono su mappe a esagoni. Le unità si muovono e attaccano a turno, in base alla loro velocità e a eventuali bonus, assalendo i nemici che si trovano entro la loro portata. Prima di ordinare un attacco, il gioco mostra quanti danni possiamo, più o meno, attenderci d'infliggere al nemico. L'obiettivo, una volta sul campo, è di eliminare tutti gli avversari.

UN DRAGO PER AMICO

Una delle prime opportunità offerte dalla trama è quella di "adottare" un draghetto: il cucciolo di una delle classiche e maestose creature fantasy. Possiamo scegliere di che colore sarà il nostro compagno e, in base alla sfumatura del suo manto, egli inizierà il gioco con caratteristiche differenti. Per esempio, i draghi verdi aggiungono +1 all'intelligenza di Amelie e sono bravi cercatori di tesori, mentre quelli rosa aumentano il suo mana di +5 e possono scagliare sfere di elettricità. I draghi seguono i combattimenti da "bordo campo", e possono intervenire una volta per turno con i loro poteri – purché la formazione alleata abbia accumulato abbastanza "ira". Inoltre, guadagnano esperienza e acquisiscono nuovi talenti passando di livello. Il loro aspetto rispecchia lo spirito "naïf ultravioletto" di *Armored Princess*, e ricorda quello di Stitch, il buffo e terribile alieno del cartone animato Disney "Lilo & Stitch" (2002).





■ Il sottosuolo del mondo di Teana nasconde intere regioni popolate da esseri misteriosi.




■ Raccogliendo punti esperienza, Amelie passa di livello, e può sbloccare nuove abilità acquistandole con particolari "rune".

LO STENDARDO DI AMELIE

Il numero totale di truppe che possiamo guidare in battaglia è limitato da una caratteristica di Amelie chiamata "valore di comando". Essa può aumentare sia con l'esperienza, sia rinvenendo particolari "stendardi" in giro per il mondo. Avere molto oro a disposizione, dunque, non aiuta a espandere l'esercito oltre la capacità della principessa di comandarlo. In più, ogni soldato e creatura richiedono un "impegno" diverso in punti-comando, e guidare in battaglia, per esempio, cento contadini richiede lo stesso sforzo che comandare cinque paladini.

PROFESSIONI REGALI

All'inizio di ogni partita possiamo decidere una professione per Amelie, scelta tra le tre disponibili. Mentre la professione definisce cosa la principessa sa fare meglio, tutte e tre le consentiranno, nel gioco, di avvalersi di oggetti magici, incantesimi e così via.
Guerriera: Il principale vantaggio legato a questa professione è la capacità di guidare grandi eserciti. Anche nelle fasi iniziali del gioco, Amelie può schierare un buon numero di truppe e il suo valore di "Comando" aumenterà più rapidamente.
Paladina: I minori talenti bellici di Amelie sono bilanciati da un accesso più elevato alle arti magiche, in particolare quelle legate alla guarigione e al potenziamento degli alleati. Inoltre, la sua armata godrà di bonus in combattimento quando affronterà demoni o Non Morti.
Maga: Se compie questa scelta, Amelie dovrà accettare il fatto di poter guidare in battaglia armate relativamente piccole; in compenso, avrà a disposizione una grande varietà di magie con cui potenziare gli alleati e indebolire i nemici.



È bene dire che sia Amelie, sia il suo draghetto personale non partecipano direttamente allo scontro, ma lo seguono da "bordo campo", sostenendo le truppe con magie, e altri poteri particolari. In compenso, i valori d'attacco e difesa della principessa (dipendenti, oltre che dalla professione che abbiamo scelto per lei, da armi e corazze da lei eventualmente indossate) vengono confrontati con quelli del comandante nemico e, nel caso di una superiorità di uno dei due, le truppe alleate godranno, rispettivamente, di bonus nell'infliggere danni e di una riduzione in quelli subiti.

Come in *KB*, per vincere è necessario saper combinare tatticamente le abilità (magiche o marziali) di tutti gli alleati: trovare la giusta combinazione di posizionamento, magie di potenziamento (o indebolimento del nemico) e attacco al momento giusto moltiplicherà l'efficacia del nostro esercito di parecchie volte.
Chi ha giocato a *KB* noterà che la più importante differenza rispetto al titolo precedente è la minore libertà di esplorazione. Questo è sia un pregio, sia un difetto. In *KB* era perfettamente possibile addentrarsi in territori sconosciuti e pericolosi della mappa solo per incontrare avversari di livello terrificante (rispetto al nostro) ed essere spazzati via.
La maggiore linearità di *AP* garantisce una progressione più graduale della sfida.
Alla fine, alcuni troveranno il primo approccio più verosimile ed emozionante, altri il secondo meno frustrante (noi siamo tra i primi).

Complessivamente, *Armored Princess* aggiunge poco rispetto al predecessore, ma ne sfrutta le qualità mantenendosi su un livello di vera eccellenza. A noi sono state necessarie circa trenta ore per finirlo a livello normale (il secondo dei quattro selezionabili), e il bilanciamento tra sfida e impegno richiesto è stato ottimo senza essere frustrante. Un grande seguito per un grande gioco!

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic V, Giu 06, **8**
La saga di *HoM&M* riparte alla grande con il quinto capitolo. L'espansione stand alone *Tribes of the East* è allegata questo mese all'edizione Budget di GMC.

Dragon Age: Origins, Dic 09, **9**
Il nuovo capolavoro di BioWare è un GdR immenso e cupo, con un sistema di combattimento che richiede l'impiego di tattiche raffinate.

info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Katauri Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://steampowered.com** ■ Prezzo **€ 35,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kings-bounty.com/eng/princess/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

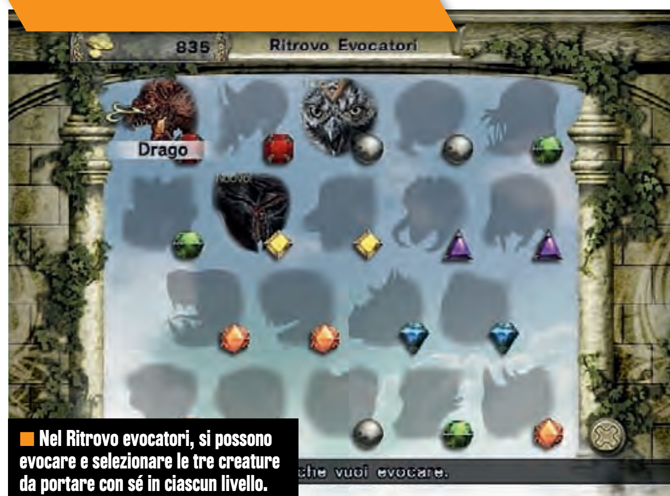
- **Trama poeticamente surreale**
- **Bella unione tra strategia e GdR**
- **Diversi miglioramenti dal primo capitolo...**

- **... Ma non molte innovazioni**
- **Più corto della prima puntata**
- **Minore libertà di esplorazione**

Uno strategico fantasy con forti elementi da GdR; colorato, surreale, ricco e insolitamente profondo. Migliora molti aspetti del già eccellente primo capitolo della saga, anche se l'esperienza complessiva è più breve di circa un terzo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA
8	7	9	8	6	8



Nel Ritrovo evocatori, si possono evocare e selezionare le tre creature da portare con sé in ciascun livello.



Scegliendo la creatura con cui affrontare il nemico, bisogna tenere conto dell'eventuale vantaggio che può avere su di esso, indicato da una freccia accanto al livello del mostro.

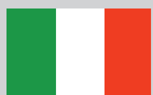
GENERE: PUZZLE/GDR

GYROMANCER

Un nuovo puzzle game/GdR in gyro per la Rete.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in un italiano che alterna brevi momenti d'ispirazione stilistica alla presenza dei più elementari strafalcioni, refusi e sviste. *Gyromancer* è acquistabile sulla piattaforma Steam al prezzo di 13,99 euro, ed è disponibile anche in una versione demo gratuita che, purtroppo, termina proprio nel momento in cui il gioco inizia a farsi interessante.



L'ORECCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Per realizzare le musica del gioco, sono state scomodate le "conoscenze" di Square Enix, che hanno portato al reclutamento del compositore Tsuyoshi Sekito. Magari il suo nome non è dei più conosciuti, ma lo è quello dei giochi per cui ha realizzato la colonna sonora (in parte o in toto): *Metal Gear 2: Solid Snake, Chocobo's Dungeon 2* e *The Last Remnant*. Inoltre, ha partecipato all'arrangiamento e all'esecuzione dei brani per la colonna sonora della serie *Final Fantasy*.

IL genere dei puzzle game è una categoria irrinunciabile fra i giochi per PC e, nel corso degli anni, ha proposto una miriade de varianti che andavano a modificare pochi e semplici concetti di base.

Il più noto fra questi è una sorta di assioma: tre o più elementi dello stesso colore, tipo o forma, se raggruppati o allineati, scatenano una reazione. Il più delle volte, esplodono. Questa regola fondamentale è anche alla base della più recente e riuscita incarnazione del puzzle game, vale a dire un curioso incrocio con il genere GdR. Il "la" a questa tendenza è stato dato dall'ottimo *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords* e, di recente, rielaborato da Square Enix e PopGames, che hanno dato vita al divertente *Gyromancer*.

Gyromancer è ambientato nella foresta incantata di Aldemona, dove hanno luogo le avventure del protagonista, Rivel, un mago capace di evocare dei mostri con cui affrontare i vari nemici che incontrerà nel corso della sua missione: sconfiggere il gruppo ribelle della Temperanza. L'universo di gioco è suddiviso in dodici livelli, in cui si snodano degli intricati percorsi (visualizzati graficamente da una schematica mappa dall'alto) pieni zeppi di creature mostruose. Per superare un livello, Rivel dovrà partire da un punto A e raggiungere un punto B della mappa, e, per riuscirci, dovrà salvare la pelle sconfiggendo i nemici che ostacoleranno il suo cammino. E qui arriva il bello: i combattimenti hanno luogo proprio attraverso una griglia di gioco in stile puzzle game, in cui gli attacchi fra i due avversari vengono sferrati secondo delle precise dinamiche.

Innanzitutto, una premessa. *Gyromancer* può, forse, vantare la palma per il peggior tutorial della storia. Per capire come si gioca occorre avere un minimo di dimestichezza con il genere o, in alternativa, una sufficiente dose di pazienza per gettarsi nella mischia impreparati e andando per tentativi. La terza opzione potrebbe essere continuare a leggere questa recensione, nella speranza che riesca a spiegare efficacemente in cosa consiste il gioco.

Come già accennato, il fulcro di *Gyromancer* è annientare i nemici affrontandoli sul terreno del puzzle game. A tale scopo, occorre sfruttare l'assioma di cui si parlava in apertura: allineando tre o più elementi dello stesso colore o tipo. Ogni volta che si riesce a fare "esplodere" degli elementi allineandoli, si riempiono le barre di attacco del giocatore. Non appena una di essa è piena, una delle gemme sulla griglia di gioco si illumina e, nel momento in cui viene fatta esplodere (con il solito metodo), viene sferrato l'incantesimo

> "Un puzzle game divertente e ben costruito"

corrispondente, con conseguente danno ai punti vita del nemico. Il metodo con cui spostare le gemme consiste nel muovere un cursore circolare che racchiude un quadrato di quattro elementi: cliccando sul gruppo di gemme scelto, queste quattro si muovono in senso orario.

L'avversario, però, non se ne starà con le mani in mano. A differenza di quanto accade in *Puzzle Quest*, il nemico non esegue alcuno spostamento sulla griglia di gioco, né sferra veri e propri attacchi. Semplicemente, a ogni rotazione del cursore, le sue barre offensive si riempiranno di qualche tacca e, una volta piene, una delle gemme sul campo di gioco si trasformerà in un teschio colorato con tanto di conto alla rovescia. A quel punto,



Ogni attacco ha un effetto specifico e conoscerlo è utile per pianificare la giusta strategia di difesa.

DA SOLI IN BATTAGLIA

I combattimenti principali si svolgono con il supporto delle varie creature e del loro ventaglio di abilità. Talvolta, però, capiterà che il personaggio debba affrontare da solo alcuni degli ostacoli che si frappongono fra lui e la sua meta. In questi casi, non si tratta di veri e propri combattimenti, in quando la condizione di vittoria non è l'annientamento dei punti vita dell'avversario, ma il "semplice" raggiungimento di un obiettivo, come l'eliminazione di un certo tipo di blocchi dalla griglia di gioco.







Nel corso del combattimento si possono utilizzare item speciali, che permettono di risolvere alcune situazioni intricate.





Le mappe dei livelli sono piene di tane di mostri, blocchi, passaggi obbligati e, naturalmente, tesori.

IN BATTAGLIA CON IL MAGO



1. Gli attacchi (in numero variabile) a disposizione della vostra creatura. La barra si riempie un po', ogni volta che viene effettuata una combinazione vincente.

2. Gli attacchi del nemico. La barra si riempie di una tacca a ogni rotazione del cursore.

3. La gemma illuminata indica che è pronto un attacco da sferrare: non resta che farla esplodere allineandola con altre dello stesso tipo.

4. I teschi vanno fatti esplodere prima che termini il conto alla rovescia, pena la perdita dei punti vita.

5. I bonus/malus della creatura, possono essere modificati usando gli item speciali.

6. Gli item speciali raccolti nell'esplorazione della mappa. Permettono di rimuovere dei malus, eliminare blocchi e così via.

7. Concatenando una combinazione vincente dopo l'altra (senza nessuna rotazione "a vuoto"), questo indicatore aumenta, accelerando il riempimento delle barre di attacco della vostra creatura.

8. Nome, livello, punti vita e gemma con cui la creatura ha affinità.

sarà fondamentale soppesare le vostre mosse perché, a ogni rotazione, il numero del countdown diminuisce: non appena raggiunge lo zero, l'attacco viene sferrato e il giocatore subisce dei danni. L'incontro termina quando uno dei due contendenti perde tutti i punti vita.

Queste, in breve, le regole principali dello scontro, cui se ne aggiungono altre di tipo squisitamente strategico. L'incontro avviene fra il nemico e una delle tre creature in possesso del giocatore: il "trio" va scelto all'inizio di ogni livello selezionando i mostri più adatti fra quelli sbloccati investendo i punti accumulati nel corso dell'avventura. Ogni creatura possiede una specifica affinità con uno degli elementi, pertanto, allineare gemme del corrispondente colore fa sì che le sue barre d'attacco si riempiano più in fretta. Al contrario, allineare gemme dell'elemento favorito dal mostro impedisce che le sue barre si riempiano a ogni rotazione del cursore. Certi mostri, inoltre, godono di alcuni vantaggi rispetto all'avversario (evidenziati da appositi simboli), da tenere presenti al momento della scelta della creatura per un combattimento. Sembra complicato, ma è tutto più facile a farsi che a dirsi e, dopo qualche minuto, sarete in grado di padroneggiare la situazione senza troppe difficoltà.

Gyromancer è un puzzle game appassionante, divertente e ben costruito; sebbene non riesca a stravolgere più di tanto il concetto di gioco originale ideato da *Puzzle Quest*, aggiunge un discreto numero di modifiche capaci di renderlo senz'altro appetibile.

Un appunto va fatto in merito all'assenza di griglie "alternative" (per esempio, quelle viste in *Puzzle Quest* per addomesticare le creature) e alla generica mancanza di una vera e propria innovazione: la giocabilità ha i contorni di una semplice (ma ben fatta) variante di un'idea non più così tanto originale. Infine, altra pecca insita nella struttura stessa di *Gyromancer*, che prevede una modalità d'attacco unilaterale (l'avversario non agisce mai attivamente), è l'assenza del multiplayer, abilmente sfruttato dal capostipite *Puzzle Quest*.

Elisa Lanzena



TROPPO FACILE?

A dispetto delle difficoltà iniziali, una volta potenziato a dovere il personaggio (è sufficiente esplorare in lungo e in largo il livello anche dopo aver portato a termine la missione principale), il grado di complessità patisce qualche alto e basso. Non di rado, infatti, capiterà di riuscire a fare fuori il nemico con poche mosse, concedendogli al massimo un solo attacco. Di contro, però, va detto che il totale dei punti vita delle creature non viene ripristinato al massimo alla fine del combattimento, ma solo superando il livello. Pertanto, è importante che il giocatore mantenga un consistente quantitativo di energia, cosa che sarebbe impossibile ottenere affrontando solo scontri con mostri di pari livello.

PROBLEMI ALL'AVVIO?

È consigliabile provare il demo disponibile su Steam per verificare che funzioni senza problemi sul vostro PC. Infatti, pare che molti utenti abbiano riscontrato un problema: non appena si tenta di avviare *Gyromancer*, l'applicazione va in crash. Al momento, l'unico modo per far partire con successo il gioco consiste nel forzare la risoluzione a 640x480. Come? Semplice: cliccando con il pulsante destro sul file Gyromancer.exe, scegliendo la voce Proprietà e selezionando la scheda Compatibilità.

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest – Challenge of the Warlords, Nat 07, **8½**
Il pioniere del binomio puzzle game e GdR, un'avventura fantasy a base di incantesimi, Mana e gemme da allineare.

Puzzle Quest Galactrix, Mag 09, **8**
La versione "spaziale" di *Puzzle Quest* propone uno stile di gioco leggermente modificato, in grado di affiancare, ma non superare, il successo del suo predecessore.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Square Enix/PopCap Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 13,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://dlgames.square-enix.com/gyromancer**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Dinamiche intriganti
- Livelli zeppi di nemici
- Musiche e trama piacevoli

- Poco originale
- Difficoltà altalenante
- Macchinoso all'inizio

Lungi dall'essere perfetto e originale, *Gyromancer* vi terrà incollati al monitor, livello dopo livello. Un gioco da provare, disponibile a un prezzo accessibile, che non può mancare nella collezione degli appassionati di puzzle game ragionati ed elaborati.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INNOVAZIONE	VARIETÀ
7	7	8	7	6	7

LINGUA E BUG

Travel Adventures è tradotto in italiano. Può essere acquistato in versione confezionata oppure in download digitale (eastore.ea.com) per 39,90 euro. La prima versione del gioco dava, su alcuni sistemi, problemi con i salvataggi, e pertanto vi consigliamo di aggiornarlo subito. *TA* presenta diversi bug. I più noiosi riguardano alcuni problemi di compatibilità con i contenuti personalizzati.





Come veri turisti, potremo polverizzare il nostro conto in banca acquistando souvenir e prodotti tipici dei luoghi.



Ogni luogo di villeggiatura è grande come una normale città di *The Sims 3*; c'è anche la possibilità di acquistare case all'estero.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3: TRAVEL ADVENTURES

Un pizzico di *Dragon Age*, una buona dose di *Tomb Raider*, una spruzzata di *Resident Evil*... Ma stiamo parlando di *The Sims*?

I titoli per i primi due *The Sims* dedicati alle vacanze non avevano suscitato grandi entusiasmi.



Tutto cambia con *Travel Adventures*, la prima espansione (che richiede il gioco originale) per *The Sims 3*, e una delle migliori in assoluto nell'intera saga. *TA* introduce tre destinazioni per i nostri Sims: ShangSim-La (Cina), Al Simhara (Egitto), e Champs Le Sims (Francia). Oltre a essere meravigliosamente caratterizzato, ogni luogo di villeggiatura è grande come una normale città dei Sims (molti dei servizi compresi) e, sotto, parecchi aspetti, ne rappresenta un'alternativa.

In vacanza, i Sims possono fare molte cose: incontrare abitanti del posto, scattare fotografie (una nuova attività) e imparare elementi della tradizione locale (come canzoni, per i Sims artisti, o il kung-fu per i più atletici). La principale, però, consiste nel partecipare a una delle numerose "avventure" offerte da tali luoghi esotici. Queste vengono ottenute da "Sims non Giocanti", proprio come in un GdR, e consistono nell'esplorazione di tombe e altri luoghi antichi, nella scoperta di tesori e perfino nella lotta contro cospirazioni internazionali. I negozi del luogo vendono l'equipaggiamento appropriato per l'avventuriero perfetto: tende, cibo liofilizzato, docce in lattina e altri oggetti utili per sopravvivere a lungo lontano da alberghi e campi base.

> "Ogni luogo di villeggiatura è grande quanto una normale città"

Durante l'esplorazione di tombe e sotterranei, il Sim si trova davanti a una serie di enigmi e rompicapi che devono essere risolti se si vuole procedere verso il cuore delle rovine. Alcuni sono piuttosto semplici, mentre altri richiedono quelle doti di ragionamento e intuizione che normalmente incontriamo in titoli come *Tomb Raider*. *TA* introduce gradualmente il giocatore a tali difficoltà, e a altri pericoli potenzialmente mortali come mummie e trappole. Le ricompense sono proporzionate ai rischi corsi, e consistono in reliquie, pezzi d'arte e altri tesori che possono poi essere venduti o esposti nelle Sim-abitazioni.

TA fornisce anche una serie completa di abiti e accessori da esploratore, oltre a nuovi temi architettonici ispirati alle ambientazioni (come i tetti a pagoda); inoltre le abitazioni possono ora avere fino a tre livelli di scantinato – un'opportunità indirettamente derivata dall'implementazione all'estero di tombe che si estendono per più livelli nel sottosuolo, e che permette, a chi lo vuole, di avere il proprio sotterraneo personale.

Travel Adventures è una cesta del tesoro piena di cose da fare e da scoprire, e della quale possiamo solo lamentare qualche problema tecnico di troppo (che descriviamo a parte). Questa espansione ci ha dato quel forte desiderio di visitare paesi stranieri – e di tornarci! – che di solito proviamo nella vita reale; davvero non sapremmo trovare complimento più bello.

Vincenzo Beretta



DITE "CHEESE"!

Travel Adventures introduce il nuovo hobby della fotografia, e l'omonima abilità a esso legata. I Sims possono acquistare macchine fotografiche più o meno costose, e scattare a mitraglia immortalando qualunque cosa li colpisca. Le immagini risultanti hanno un valore che dipende dal livello raggiunto nell'abilità, dalla qualità della macchina e dalla rarità del soggetto (un sarcofago antico interesserà di più di una normale automobile). Inoltre, è possibile completare "collezioni" di immagini a tema, come "Sims nel Quotidiano" o "Nature Morte". Come per tutti gli altri hobby, dunque, è possibile trasformare questa passione in un'attività redditizia. *TA* permette ai Sims anche di imparare le arti marziali (con la possibilità di partecipare a tornei) e di "importare" in patria gli antichi segreti della fermentazione del "nettare".

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Un gran numero di espansioni unito a prezzi "budget" rendono il predecessore una valida alternativa. *World Adventures*, l'espansione dedicata alle vacanze, non è però molto buona.

The Sims: Island Stories, Apr 08, 7
Un'avventura su un'isola deserta che utilizza il sistema di *The Sims 2* per narrare una storia piena di sfide.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://thesims3.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 3,5 GB HD, DVD-ROM, *The Sims 3***
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 3GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Internet**
- Multiplayer **No**

- **Tre destinazioni ricche di personalità**
- **Avventure e rompicapo**
- **Nuovi hobby e occasioni di fare denaro**

- **Qualche bug di troppo**
- **Tempi di caricamento lunghi**
- **Non possiamo giocare come stranieri**

Una delle più belle espansioni mai realizzate nell'intera saga di *The Sims*. Ricca di atmosfera e cose da fare, unisce all'amore per il viaggio l'emozione dell'avventura – grazie a luoghi magistralmente caratterizzati e a sezioni di esplorazione e rompicapi.

8½

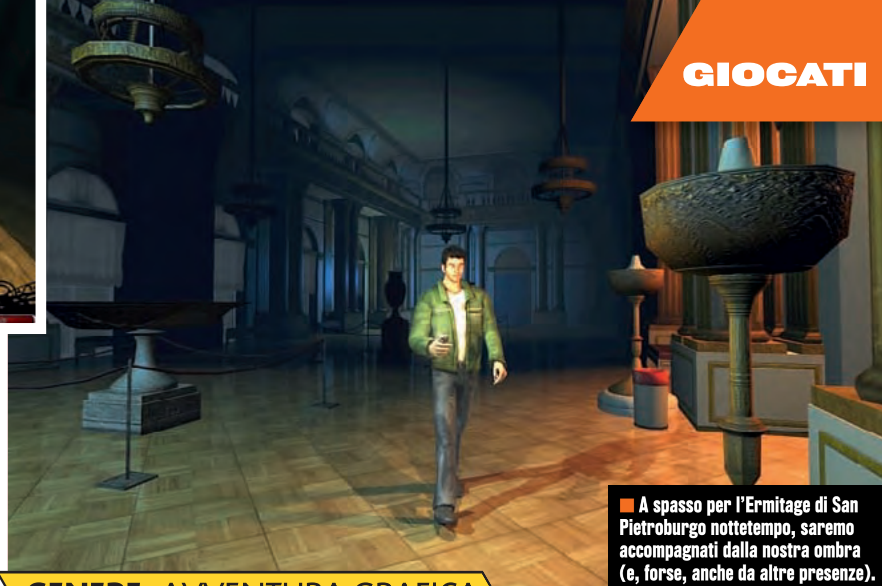
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ROMPICAPO	ATMOSFERA
8	8	9	8	8	9


La zia di Lara vuole leggere i tarocchi a Max, ma lui non avrà il coraggio di svelare l'ultima carta, che resterà coperta fino alla fine.

SCENARI REALI

L'indagine porterà entrambi i protagonisti a compiere viaggi attraverso l'Europa: San Pietroburgo, Lione, Lisbona e le foreste finlandesi sono alcune delle tappe del percorso investigativo. Pare che i programmatori di *Memento Mori* si siano basati sullo studio di fotografie scattate sui luoghi reali per ricostruire scenari credibili, sia per architettura, sia per atmosfera. Addirittura, il locale metallaro situato in un quartiere povero di San Pietroburgo esiste davvero e la musica che si ascolta lì, nel gioco, è il campionamento di un brano eseguito da una band che ci suona spesso.




A spasso per l'Ermitage di San Pietroburgo nottetempo, saremo accompagnati dalla nostra ombra (e, forse, anche da altre presenze).

IL CASO EDITORIALE

Non ci è dato di sapere se Dan Brown custodisca il segreto della vita eterna, ma di certo non gli manca la formula del bestseller. Negli ultimi tempi, i gialli che vanno per la maggiore sono quelli che narrano le verità (nascoste) di fede. Questo per merito – o colpa? – del romanziere statunitense, che non è il primo né il migliore a scrivere thriller teologici, al limite il più furbo e fortunato.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

MEMENTO MORI
IL SEGRETO DELLA VITA ETERNA

San Pietroburgo è il punto di partenza per l'eterna caccia al paranormale.

OGGI, di fronte a un intreccio narrativo che parla di misteri dell'arte, antichi culti e ordini di monaci assassini, è inevitabile pensare a "Il Codice Da Vinci". E l'avventura grafica *Memento Mori – Il segreto della vita eterna* ci rimanda al medesimo successo letterario.

Il furto di un prezioso quadro dal museo dell'Ermitage di San Pietroburgo, su cui indagano i protagonisti, ci riporta su binari già noti: si scoprirà l'esistenza di una setta segreta e si spalancheranno le porte su un'ignota dimensione paranormale.

I personaggi si controllano con il mouse e si muovono in un ambiente 3D: l'inquadratura è fissa, ma la visuale segue gli spostamenti dell'alter ego, consentendo di osservare con attenzione l'area circostante. Per quanto la prospettiva adottata sia sempre molto cinematografica, il fatto di non poter ruotare o inclinare liberamente il punto di vista obbliga il giocatore a percorrere ogni angolo dello scenario, per sincerarsi che non sia sfuggito qualche indizio.

Molti enigmi sono basati sulla terza dimensione, sfruttando la possibilità di ruotare a 360 gradi gli oggetti raccolti e certi elementi scenografici, ma anche attraverso un uso intelligente del sistema d'illuminazione, per esempio, impugnando l'accendino (in mancanza di altre fonti di luce) e spostando la fiamma da una parte all'altra dello schermo, le ombre dinamiche vengono proiettate in tempo reale, svelando particolari sfuggiti a prima vista.

Le missioni dei due protagonisti, Max e Lara (rispettivamente, un ex-falsario e una detective dell'Interpol), si risolvono sempre allo stesso modo, vale a dire collezionando

> "Molti enigmi sono basati sulla terza dimensione"

tutti gli oggetti in cui ci si imbatte (anche quelli apparentemente più inutili), interagendo con ogni punto d'interesse presente nel campo visivo (il tasto Tab può semplificare la caccia, evidenziandoli tutti), ascoltando i suggerimenti impliciti espressi dai personaggi per mezzo di riflessioni ad alta voce e adoperandosi con un minimo di logica. Nulla di impossibile, i rompicapi non sono difficili, ma richiedono un po' di pazienza, perché si torna spesso sui propri passi per visitare ancora ambienti già esplorati (dove, nel frattempo, è comparso qualche nuovo indizio o qualcuno da interrogare). In questo senso, lo svolgimento è molto lineare, i compiti vanno affrontati nell'ordine in cui sono stati assegnati e, una volta ottenuti gli obiettivi prefissati con uno dei due protagonisti, ci si ritrova nei panni dell'altro, con una nuova serie di ostacoli da superare. Max e Lara si tengono in contatto tramite cellulare o inoltrandosi e-mail, e le loro strade si incrociano solo in determinati passaggi. Nonostante la narrazione segua il suo corso senza bivi, sono previsti otto finali, determinati dal modo in cui si sono affrontate le sfide.

In definitiva, la trama coinvolge solo in parte, data la scarsa originalità e a causa di una sceneggiatura un po' prolissa, ma la grafica tridimensionale, nel complesso di buona fattura (salvo alcuni modelli poveri di poligoni e le animazioni legnose), aggiunge nuovi modi per risolvere i puzzle, non limitandosi a dettagli puramente estetici. Una ventina di ore (forse anche meno per i più esperti), all'insegna di stereotipi e cliché da thriller teologico, ma la sensazione di "già visto" non cancella la curiosità di sapere come andrà a finire.

Tito Parrello



IN ITALIANO

Manuale e programma sono in italiano. I dialoghi sono doppiati in inglese e sottotitolati nella nostra lingua. La traduzione dei testi non è esente da errori.



IN ALTERNATIVA...

The Lost Crown – A Ghosthunting Adventure, Giu 09, **9**
Un'inquietante avventura grafica, narrata con stile: un affresco dell'epoca moderna attraverso colori freddi e filtri grafici per sbiadire l'immagine.

Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore, Dic 09, **7 ½**
Un protagonista mai passato di moda (presto nei cinema), la Londra di fine '800 e un assassino tra i più celebri e inafferrabili: serve altro?

info ■ Casa **DTP Entertainment AG** ■ Sviluppatore **Centauri Production** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.mementomori-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Grafica 3D abbastanza buona**
- **Enigmi che sfruttano la terza dimensione**
- **Otto finali diversi**

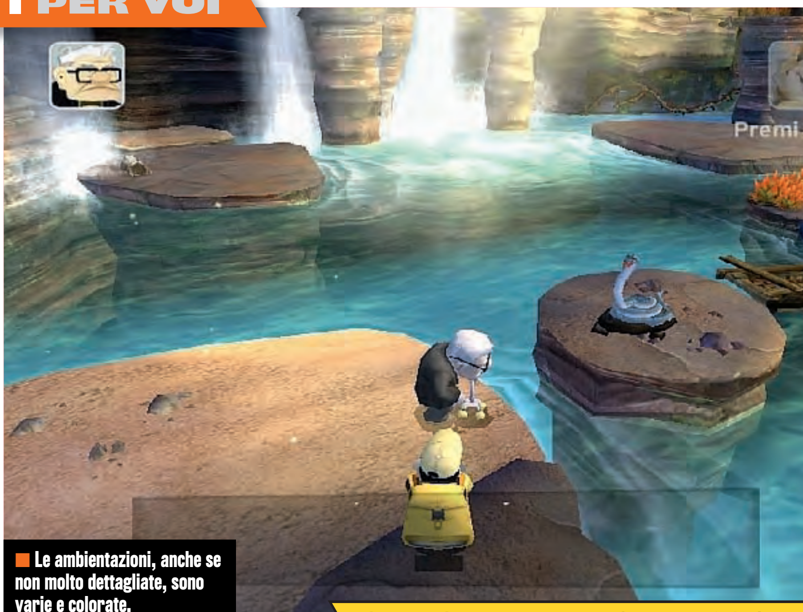
- **Trama lineare**
- **Dialoghi verbosi**
- **Colonna sonora noiosa**

La trama è come un mosaico formato da elementi riciclati da altre storie e il risultato finale, per quanto interessante, non è originale. La discreta realizzazione tecnica risolleva le sorti e permette soluzioni meno convenzionali per gli enigmi.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	7

IN DUE
L'intera avventura viene affrontata in coppia. I protagonisti agiscono in sinergia, mettendo a disposizione le proprie specifiche abilità. Giocando in singolo, ciò si traduce in frequenti cambi di personaggio (tasto T): Russell è capace di uccidere i serpenti velenosi accecandoli con il suo specchio da esploratore, mentre il signor Fredricksen può sfruttare l'apparecchio acustico per mettere in fuga le bestie feroci. In compagnia di un amico, invece, *Up* diventa più veloce e intrigante, soprattutto se il secondo giocatore utilizza un controller (l'alternativa è dividersi la tastiera).



Le ambientazioni, anche se non molto dettagliate, sono varie e colorate.



Ad aumentare ulteriormente la longevità di *Up* ci pensano alcuni minigiochi da affrontare da soli o in compagnia.



GENERE: PIATTAFORME 3D/AZIONE



UP

Ennesimo videogioco su licenza all'orizzonte.

IN ITALIANO
Up è completamente tradotto in italiano, scatola, doppiaggio, manuale e testi a schermo compresi.



NEGLI ultimi anni sono usciti numerosi film d'animazione, tutti immancabilmente seguiti dall'omonimo videogioco su licenza.

Nella stragrande maggioranza dei casi si trattava di produzioni mediocri che, lontane dal poter soddisfare i sofisticati palati dei giocatori navigati, si indirizzavano a un pubblico composto dai fan più giovani delle pellicole in questione. Sfortunatamente, nemmeno *Up*, pur presentando alcune buone qualità, fa eccezione a questa regola generale. Si tratta di un gioco d'azione/piattaforme in cui ripercorrere i momenti salienti dell'avventura narrata nel film, ma la semplicità delle prove presentate risulta stimolante solo per un bambino.

Non tutto è da buttare, comunque. La struttura dei livelli è sufficientemente ispirata, e si alternano giungle rigogliose, pericolose rapide e ambientazioni brulle e desolate. Lo stesso può dirsi per la giocabilità: durante l'avventura avremo sotto controllo due personaggi, Russell e il burbero signor Fredricksen (cui, più avanti, si aggiungeranno anche il cane parlante Dug e Kevin, un bizzarro volatile), ognuno dotato di abilità specifiche. Per esempio, il giovane esploratore può accecare i nemici con il suo specchio, mentre Carl Fredricksen utilizza l'apparecchio acustico per mettere in fuga le creature pericolose. In qualsiasi momento si potrà passare dall'uno all'altro, affidando la gestione del partner a un'Intelligenza Artificiale che, per quanto pecchi un po' quanto a iniziativa, si rivela comunque affidabile.

Non aspettatevi grandi sfide, però. Come già accennato, *Up* è un gioco facile e l'unica cosa da fare sarà evitare lenti nemici e superare burroni con l'aiuto di liane o tronchi sospesi.

> "Il sistema di controllo è preciso e affidabile"

A rendere le cose ancora più banali ci pensa un sistema di autosalvataggio fin troppo clemente che, in caso di errore, farà ricominciare immediatamente prima dello stesso. L'eventualità che ciò accada, in ogni caso, è abbastanza remota, merito anche di un sistema di controllo preciso e affidabile. Nonostante tutto, la longevità di *Up* si attesta su buoni livelli e un utente di media esperienza impiegherà circa 7-10 ore per completare l'avventura. Peccato per il comparto tecnico, che non fa gridare al miracolo: la grafica sa di vecchio, con texture in bassa risoluzione e animazioni mediocri. Il sonoro, dal canto suo, è poco ispirato, con una colonna ripetitiva e degli effetti poco realistici.

L'impressione finale è di avere per le mani un titolo, sì sufficiente, ma che lascia con l'amaro in bocca. Con un soggetto del genere si poteva fare di meglio.

Francesco Mozzanica



MINIGIOCHI
Ad aumentare la longevità di *Up* ci pensa una manciata di minigiochi, utili per divertirsi da soli o in compagnia di un amico. Non si tratta, però, di elementi del tutto originali visto che altro non sono se non una rivisitazione di elementi già incontrati nel corso dell'avventura principale.



IN ALTERNATIVA...
Mostri contro Alieni, Lug 09, 6½
Un divertente gioco d'azione, adatto ai fan più giovani dell'omonima pellicola di animazione.

Wall.E, Gen 09, 5½
Per restare in tema di giochi ispirati a film d'animazione, ma questa volta vestendo i panni del più tenero dei robottini.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Asobo Studio** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.upvideogame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, DVD 2x, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **Stesso PC**

Pro:
- Level design ben fatto
- Sistema di controllo preciso
- Buona longevità

Contro:
- Comparto tecnico claudicante
- Un po' ripetitivo
- Fin troppo facile

Anche se non riesce certo soddisfare i palati più fini, *Up* è un gioco d'azione/piattaforme che, pur con i suoi difetti, potrebbe risultare intrigante per i fan più giovani dell'omonima pellicola. I controlli sono affidabili e il sistema di salvataggio perdona parecchio.

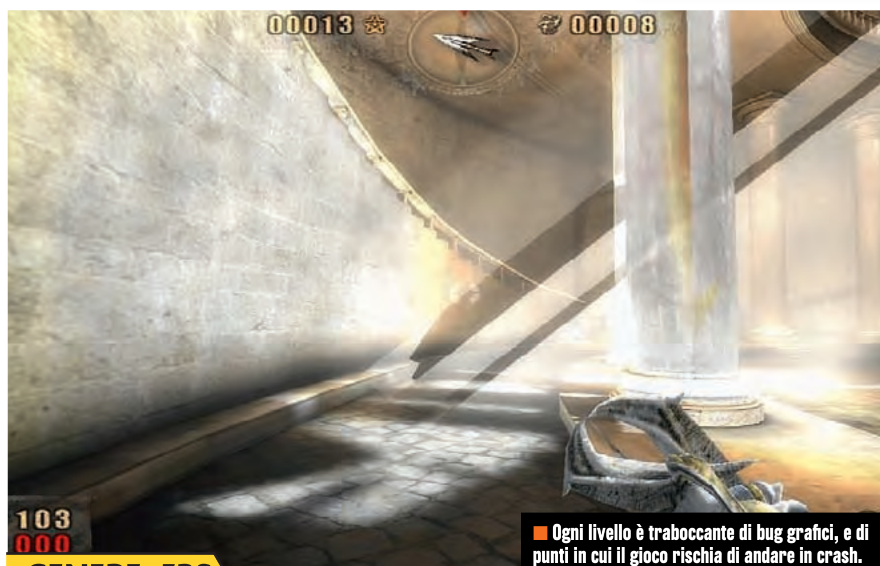
6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	DESIGN DEI LIVELLI
5	5	6	6	6	6


I mostri sono brutti da vedere, così come le animazioni e il resto del gioco.






Ogni livello è traboccante di bug grafici, e di punti in cui il gioco rischia di andare in crash.

PARLIAMO CHIARO

Ironicamente, tutti i caricamenti mettono in bella vista la scritta Homegrown: Fan Made Product. Si tratta del motto degli studi di Homegrown, ma è impossibile non sorridere per il fatto che questo *Resurrection* è amatoriale come un "prodotto realizzato dai fan". Con tutto il rispetto per i fan, s'intende.

GENERE: FPS

PAINKILLER: RESURRECTION

A cosa serve risorgere, se si diventa degli zombi puzzolenti?

RESTARE AGGIORNATI

Dopo aver provato *Painkiller: Resurrection*, basiti dall'abbondanza di bug e problemi, abbiamo pazientemente aspettato le inevitabili patch. Gli sviluppatori hanno messo sul mercato un prodotto praticamente amatoriale, che ha mandato su tutte le furie decine di fan, che continuano a tempestare il forum ufficiale con richieste di risarcimenti e proteste di tutti i tipi. Nonostante le versioni aggiornate, infatti, *Resurrection* continua a non avere una modalità cooperativa facilmente accessibile, e ha bug di tutti i tipi sparsi in ogni livello.

SIAMO allibiti da questo *Painkiller: Resurrection*. E lo scriviamo con tutto il rispetto per le tante persone che hanno sudato sette camicie per farlo arrivare sugli scaffali.

Potremmo dire che, più che un nuovo episodio della serie, sembra un Mod di bassa qualità, ma così facendo offenderemmo l'intera comunità dei modder, che mai si sognerebbe di distribuire qualcosa di simile, nemmeno sotto forma di Beta. La lista di difetti di *Painkiller: Resurrection* avrebbe bisogno di dieci pagine di recensione per essere esaustiva e, anche avendo tutto quello spazio a disposizione, non sapremmo da dove cominciare.

L'ultima fatica di JoWooD, sviluppata da Homegrown Games, è un FPS frenetico e violento, che mira al mercato dei vari *Serious Sam*, accantonando meccaniche raffinate e puntando tutto sull'azione e sulle sparatorie. Niente di male fin qui, ma la realizzazione è a dir poco agghiacciante, sia per quello che riguarda la giocabilità, sia per gli aspetti tecnici.

> "È possibile ignorare i nemici"

Tanto per cominciare, *Resurrection* è brutto da vedere, con texture e modelli poligonali dozzinali, conditi con animazioni finte e legnose. Ogni livello è sporco, pieno di bug grafici e l'Intelligenza Artificiale è senza dubbio la peggiore che abbiamo visto negli ultimi anni. I nemici sono stupidi e, come se non bastasse, è possibile ignorarli, correndo all'impazzata e lasciandoseli alle spalle, e riuscendo comunque a completare i livelli. Durante la nostra terrificante esperienza di gioco abbiamo sperimentato problemi di tutti i tipi, come per esempio degli impietosi crash che, più di una volta, ci hanno istantaneamente riportato al desktop.

Per fortuna, c'è il multiplayer! Un multiplayer malfunzionante, che nel 90% dei casi si blocca prima di arrivare alla schermata di gioco, e che nel restante 10% si pianta a causa di bug assortiti.

La vera chicca, però, riguarda la modalità cooperativa, millantata come il fiore all'occhiello di *Resurrection*. Dopo aver cercato informazioni sui forum ufficiali, infatti, abbiamo scoperto che per avere l'onore di provarla bisogna uscire dal gioco, avviare un server dedicato e inserire manualmente delle precise mappe. Il bello è che, anche riuscendo a farla funzionare, si scopre che è di pessima qualità come tutto il resto del gioco.

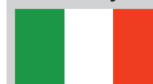
Painkiller: Resurrection è un disastro, e si fatica a non vederlo come una mancanza di rispetto nei confronti di chi, con onestà, investe i sudati risparmi in un videogioco.

Fabio Bortolotti



IN ITALIANO

***Painkiller: Resurrection* è interamente tradotto e doppiato in italiano, ma di tanto in tanto appaiono messaggi e scritte in inglese.**



IN ALTERNATIVA...

Serious Sam 2, Nov 05, **8**
Un FPS semplice e frenetico, con un indiscutibile pregio: funziona.

Borderlands, Nov 09, **8½**
Un misto tra FPS e GdR, con una modalità cooperativa entusiasmante.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Homegrown Games** ■ Distributore **JoWooD** ■ e-mail **hotline@jowood.com** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.painkillerresurrection.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Musica godibile**
- **Bug fantasiosi**
- **Caccia al tesoro (modalità coop) inclusa!**

- **Pieno di bug**
- **Coop non accessibile**
- **I.A. da dimenticare**

***Painkiller: Resurrection* non possiede parte delle funzioni che prometteva, e quelle presenti sono piene di bug, di scarsa qualità e difficilmente accessibili. Un gioco da evitare, anche se siete dei fan della serie.**

3

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
3	6	5	3	5	3

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Modern Warfare 2
BANNED.Neon
"Tu pensi a quello di destra!"



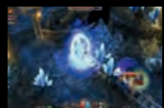
Modern Warfare 2
GMC.Homer
"Operazioni Speciali!"



Left 4 Dead 2
GMC.Pettinato
"Fermate Falchi!"



Left 4 Dead 2
GMC.Pape
"Fatemi passare!"



Torchlight
GMC.Dario
"Meglio male!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



2) FIFA 10 Nov 08 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

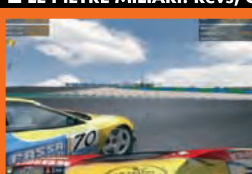
5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



■ **LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne**

2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

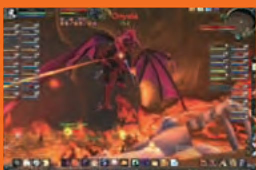
4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



■ **LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



■ **LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment**

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

1) NBA 2K10
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, che coniuga una giocabilità sublime con un comparto visivo strabiliante.



■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

4) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

5) MADDEN NFL 2005 Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. I.A. e grafica sono convincenti.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **grifo1988**
I migliori giochi d'azione
1. Batman Arkham Asylum
2. Prince of Persia Spirito Guerriero
3. Splinter Cell Chaos Theory
4. Prototype
5. X-Men Origins Wolverine

■ **Gnabbo**
Top 5
1. Arcanum
2. Call of Duty 4
3. Hitman: Blood Money
4. Age of Empires II
5. Crysis

■ **DJ Blast Rewind**
Quelli che mi hanno entusiasmato di più
1. World of Warcraft
2. Call of Duty 4 Modern Warfare
3. Assassin's Creed
4. Crysis
5. Day of Defeat Source



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

WCG 2009: I NUMERI

6
Le specialità di gara per le quali l'Italia si è presentata a Chengdu

7
I membri della nazionale italiana (l'anno scorso erano 14)

12
Le specialità ufficiali di gara a quest'edizione dei WCG (di cui, però, solo 9 valevoli per il ranking mondiale)

16°
La posizione dell'Italia nel ranking mondiale dopo i WCG 2009 (l'anno scorso eravamo tredicesimi)

65
Le nazioni partecipanti ai WCG 2009

600
I giocatori finalisti a Chengdu

82.000
Gli spettatori paganti che hanno assistito alle gare dei WCG 2009

500.000
I dollari del montepremi finale

400.000 (circa)
L'incasso totale, in euro, ottenuto dalla vendita dei biglietti, cui va aggiunto il mezzo milione tra diritti televisivi e franchising.

WCG 2009 – Grand Final

L'ORO DEGLI SCIOCCHI

Torna (quasi) a mani vuote la nazionale italiana dai WCG di Chengdu.

TANTO per chiarire: "oro degli sciocchi" era un termine con cui veniva chiamata, ai tempi dei pionieri, la pirite, ossia un minerale (solfuro di ferro) che poteva essere scambiato, dato l'aspetto lucente e il colore giallo, per una pepita d'oro (ma valeva infinitamente meno).

Il riferimento, perciò, non va ad Enrico Aurora, il bravissimo vincitore dell'unica medaglia d'oro conquistata dall'Italia (cui vanno i nostri complimenti per l'eccellente prestazione), ma al valore meramente simbolico dell'unico risultato concreto ottenuto dalla nostra nazionale che, seppur prestigioso (il Samsung Mobile Challenge è comunque la massima competizione internazionale in tema di mobile gaming), non permette all'Italia di ottenere punti preziosi nella classifica mondiale, facendo così precipitare il nostro Paese alla sedicesima posizione del ranking. Ma andiamo con ordine e vediamo, nel dettaglio, cos'è successo nella frenetica cinque giorni in terra cinese.

Come ricorderanno i lettori più fedeli di questa rubrica e gli appassionati di sport elettronici, si sono svolti dall'11 al 15 novembre scorso (ma noi abbiamo potuto fornirvi informazioni più dettagliate solo ora, per via dei tempi di stampa), i World Cyber Games, ormai universalmente riconosciuti come le olimpiadi degli sport elettronici, la massima competizione mondiale per nazioni di videogiochi organizzata, sin dal 2000, anno ufficiale del suo debutto, da Samsung.

L'edizione 2009, è stata secondo molti la più spettacolare e riuscita tra tutte quelle che l'hanno preceduta. Questo dato non deve sorprendere, vista la grande considerazione che la Repubblica Popolare Cinese riserva al mondo degli sport elettronici: si pensi, a puro titolo d'esempio, che Chengdu, la città che ha ospitato questi WCG (la quinta città più popolosa della nazione, con oltre dieci milioni di abitanti), dispone di un palazzetto dello sport specificamente dedicato agli eSport, mentre esiste, in Cina, un'emittente televisiva che si occupa esclusivamente di netgaming professionistico. La partecipazione è stata massiccia: 600 giocatori, provenienti da 65 paesi, mentre una folla di 82.000 spettatori paganti (a un prezzo non proprio simbolico di 50 yuan, pari a circa 5 euro, per un ammontare complessivo di quasi mezzo milione di euro) ha rumorosamente vivacizzato le gare in programma.

La nazionale italiana era presente in versione "minimale": nell'anno della

	Ranking	Gold	Silver	Bronze
1	Korea (South)	3	2	3
2	Sweden	1	2	0
3	Germany	1	1	1
4	Brazil	1	1	0
4	China	1	1	0
4	Japan	1	1	0
7	Poland	1	0	1
8	USA	0	1	2
9	Denmark	0	0	1
9	Norway	0	0	1

Il medagliere ufficiale dei WCG 2009. Anche questa volta, ha dominato la Corea del Sud. Deludono, invece, gli Stati Uniti, che non hanno vinto nessun oro e si sono piazzati solo ottavi.

	Ranking	Change	Last	Points
1	Korea (South)	0	1	1,399.50
2	Germany	0	2	1,066.00
3	USA	0	3	1,016.10
4	Netherlands	0	4	640.60
5	Russia	0	5	520.30
6	Brazil	0	6	501.10
7	China	0	7	473.40
8	United Kingdom	0	8	355.10
9	Canada	0	9	352.20
10	France	0	10	332.80
11	Sweden	↑2	13	328.20
12	Japan	↑3	15	290.90
13	Poland	↑5	18	235.40
14	Spain	↓3	11	235.00
15	Chinese Taipei	↓3	12	234.30
16	Italy	↓3	13	219.20
17	Ukraine	↓1	16	185.30
18	Singapore	↓1	17	183.20
19	Denmark	↑2	21	160.20
20	Bulgaria	↓1	19	156.70

La classifica mondiale, aggiornata dopo i WCG 2009. La Corea del Sud continua a mantenere saldamente la prima posizione. Dopo la debacle olimpica, l'Italia scivola dal 13° al 16° posto.

Partecipa alla votazione per le discipline dei WCG 2010

I WCG 2009 si sono appena conclusi ed è già ora di pensare alla prossima edizione. La questione cruciale, dal punto di vista organizzativo, riguarda la selezione delle discipline ufficiali di gara che andranno a formare il medagliere olimpico dei WCG Losangelini. Per la prima volta nella storia, il comitato organizzatore ha deciso di avviare una consultazione pubblica per chiedere agli appassionati di videogiochi di tutto il mondo quali specialità vorrebbero vedere alla prossima edizione. La partecipazione è gratuita e non è richiesta alcuna registrazione (ma bisogna inserire un indirizzo di posta elettronica valido) e permette di votare fino a due titoli (scelti da una preselezione di 5 o 6 giochi per categoria) per ognuna delle 7 categorie previste: "picchiaduro", "FPS", "Corse", "RTS", "Sport", "RPG" e "Casual". È interessante notare che gli organizzatori hanno previsto la possibilità di nominare titoli non ancora in distribuzione, quali *StarCraft 2* per PC, o *Gran Turismo 5* (per PlayStation 3). I titoli più votati (anche se non è ancora stato precisato il numero esatto di specialità ufficiali) diventeranno le discipline dei WCG 2010. Votate anche voi il vostro titolo preferito all'indirizzo riportato sotto. Ma sbrigatevi: il "poll" si chiuderà ufficialmente il prossimo marzo!

P.S. Se volete gustarvi l'intera finale con la Francia, così com'è stata trasmessa in diretta televisiva sul canale satellitare coreano OnGamenet (il commento è in lingua inglese), cliccate su: **http://dailymotion.virgilio.it/video/xb7anh_enrico-aurora-campione-del-mondo-al_tech**. Sono 10 minuti, ma ne vale la pena!

sito di riferimento: **www.wcg.com/6th/POLL/poll_PTT.asp**

crisi finanziaria globale e del netgaming nostrano in particolare, la compagine azzurra contava solo sette atleti, contro i 14 dell'anno scorso e i 19 dell'anno prima. Un crollo verticale che non ha potuto non incidere sulle prestazioni degli azzurri oltre che, per pura legge statistica, sulle probabilità di portare a casa qualche risultato prestigioso. L'Italia che, lo ricordiamo, partecipava a questi WCG "forte" di una posizione tutto sommato dignitosa nel ranking mondiale (eravamo tredicesimi), ma che ora ci vede scivolare sedicesimi, ha partecipato solo a sei tra le 12 discipline olimpiche.

Va però ricordato che, ai fini della classifica mondiale, solo 9 di esse erano discipline ufficiali, ossia valevoli punti per il ranking: le due specialità del Samsung Mobile Challenge (giocate esclusivamente su telefonino), seppur premiate simbolicamente con le stesse medaglie dei WCG (oltre che da un assegno tutt'altro che simbolico), così come il picchiaduro multiplayer online *Dungeon & Fighter*, erano da considerarsi discipline dimostrative, dotate di un vero consistente montepremi, ma assolutamente ininfluenti in termini di classifica.

Poteva l'Italia, tradizionalmente affetta da una mancanza cronica di concretezza, lasciarsi sfuggire quest'occasione di fare una bella figura stringendo soltanto un (bel) pugno di mosche? Naturalmente "no" e l'unico risultato ottenuto dai nostri atleti è stato un oro, sofferto, pregevole e meritato, ma che, riferendosi a *Wise Star 2*, per l'Italia conta soltanto quanto un proverbiale "goal della bandiera". Enrico "Hauntspy" Aurora ha perciò il merito innegabile di aver salvato l'onore azzurro, ma la sua impresa, per quanto memorabile sul piano agonistico, purtroppo nulla toglie alla cruda realtà dei fatti: l'Italia se ne torna a bocca asciutta da questi WCG, ramazzando soltanto i pochi punti ottenuti dalla qualificazione ai quarti di finale (ai WCG il semplice passaggio ai play-off frutta punti valevoli per il ranking mondiale) di Lorenzo "Lo7" Castelli (vincitore, l'anno scorso, della medaglia d'argento a *Guitar Hero*), gara persa contro un forte (ma non invincibile) rappresentante del Costa Rica. Va anche ricordata, per dovere di cronaca, la buona prestazione di Paolo "Beta" Crispino, il veterano di questa nazionale (che festeggia, nel 2009, la sua terza partecipazione ai WCG). Buona la sua qualificazione ai quarti, ma, trattandosi di una disciplina "Mobile" (Crispino si presentava come specialista di *Asphalt 4*) anche in questo caso il suo impegno non ha prodotto risultati validi sul piano della classifica.

Un velo pietoso va steso, invece, sulle prestazione degli altri quattro nostri connazionali, i cui risultati non hanno permesso di superare il girone eliminatorio. Non resta che sperare, a questo punto, nella prossima edizione che, per la cronaca, si svolgerà nel novembre 2010 a Los Angeles. Speriamo che l'aria frizzante della California, il prossimo anno, ci porti maggior fortuna.

Paolo Cupola 

sito di riferimento: **www.wcg.com**

Tornei nazionali
UN CAMPIONE PER CASO

Enrico "Hauntspy" Aurora è l'unico azzurro ad aver vinto una medaglia ai WCG 2009.

Ha 24 anni ed è di Salerno l'unico oro cyber-olimpico di quest'edizione dei WCG. Enrico Aurora, che per lavoro si occupa di progettazione e fabbricazione di vele per barche da crociera e da regata, è un appassionato di vela e di calcio (la sua squadra del cuore, naturalmente, è la Salernitana). La sua vittoria, così come la sua stessa partecipazione ai WCG, è a dir poco rocambolesca: Enrico si è infatti presentato quasi per caso alle selezioni nazionali dello scorso ottobre a Roma, limitandosi ad accompagnare i compagni di squadra (ricordiamo che quasi tutti i membri di questa nazionale, a eccezione di Stefano "Chimaera" Caruso, specialista di *FIFA 09*, militano tutti nello stesso club: gli Inferno eSports). Liberatosi un posto a *Wise Star 2* per mancata presentazione del legittimo finalista, Enrico si è offerto di sostituirlo, pur senza aver mai provato questo divertente puzzle game. Contro ogni pronostico, Enrico si è imposto su tutti gli avversari, assai più esperti e preparati di lui, staccando così un biglietto per Chengdu. Dopo la debacle olimpica di tutti i suoi compagni, e senza aver particolarmente brillato durante il girone eliminatorio (Enrico ha ottenuto la qualificazione classificandosi al secondo posto nel girone A), Hauntspy è però riuscito a vincere tutte le successive partite dei play-off, battendo gli Stati Uniti in semifinale e la Francia in finale, una gara quest'ultima iniziata male (il campione francese si è subito imposto con un netto 1-0), ma poi ampliamente recuperata e vinta con un meritato 2 a 1. Oltre alla gloria della medaglia d'oro, che Enrico ha ricevuto non senza un pizzico d'emozione mentre stringeva al petto il Tricolore, Hauntspy è riuscito anche a tornare nella sua Salerno con un succulentissimo assegno da 6.000 dollari. Grazie Enrico e tanti complimenti da tutta la redazione di GMC!





Mod per Mount & Blade

THE EAGLE AND THE RADIANT CROSS

Chi ha paura dei moschettieri?



The Eagle and the Radiant Cross getta nella mischia nuovi amici e figuri inquietanti.


Per i Laurian, gli autori hanno tratto ispirazione dalla Spagna espansionista dei Conquistadores.

Autore: D'Sparil
Genere: Simulazione di guerra medievale
Dimensioni: 63 MB
Internet: www.mbrepository.com/file.php?id=568

GIUNTO recentemente alla sua terza revisione, *The Eagle and the Radiant Cross (TEatRC)* è un Mod per *Mount & Blade* che sposta l'ambientazione in una Caldaria alternativa, in cui nuove fazioni si affacciano sul territorio con brame di conquista.

Su tutte spicca il Regno di Lauria, arrivato da oltremare con mire di colonizzazione e chiaramente ispirato alla Spagna espansionista dei Conquistadores. Gli si affiancano l'Impero Swadian, i Vaegir (guidati dal loro Zar) e il Lion Throne, una teocrazia al comando di un imponente esercito di crociati, la Brigade of the Radiant Cross, alla cui guida si pone Papa Saldian.

Oltre alle nuove truppe ordinarie che gli schieramenti rivisti porteranno con sé, sono state estese le possibilità d'ingaggio a disposizione del giocatore. Adesso, in aggiunta al poter arruolare uomini nei villaggi, sarà consentito fare lo stesso nelle città, a patto che le stesse siano sotto il dominio della propria fazione. A determinate città, inoltre, saranno associate occasionalmente delle truppe speciali, più rare e potenti, ma anche più costose, anch'esse disponibili per l'ingaggio unicamente a chi avrà il controllo dell'insediamento.

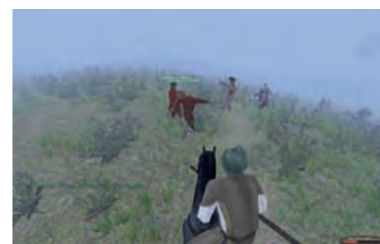
Ulteriori opzioni sono state aggiunte per la gestione di formazioni più avanzate, che saranno disponibili a uso e consumo anche dell'Intelligenza Artificiale. Quando presenti sul campo, i portatori di stendardi saranno posti al comando di tali formazioni.

Ogni battaglia di una certa consistenza offrirà l'occasione di entrare in possesso di oggetti unici. La novità più vistosa di questo Mod, tuttavia, è probabilmente l'introduzione delle armi da fuoco, del tipo ad avancarica (vale a dire pistole e fucili sprovvisti dei moderni caricatori e in cui polvere da sparo e proiettile venivano introdotti direttamente dalla canna) e con una skill a esse specificamente dedicata.

La comparsa delle stesse non solo si rivela convincente, ma si integra in modo apprezzabile al resto dell'arsenale, unendo a punti di forza alcune debolezze (su tutte i tempi di ricarica) che evitano di renderle preponderanti rispetto alle altre armi a lungo raggio. Tra le aggiunte minori vanno annoverati un numero indefinito di nuovi oggetti aggiunti al database di gioco, nuove animazioni per il combattimento in mischia, nuovi compagni e la possibilità di dare un nome alla propria armata.

The Eagle and the Radiant Cross si rivela, in conclusione, un Mod solido, completo e soprattutto bilanciato.





INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **eagle_radiant_cross_C3_0.3c.exe** all'indirizzo **www.mbrepository.com/file.php?id=568**
2. Fate doppio clic sul file e, nel migliore dei casi, identificherà automaticamente la vostra installazione di *Mount & Blade*, provvedendo a installarsi
3. In caso contrario, indicate il percorso della vostra directory **Modules** (per esempio **C:\Games\Mount&Blade\Modules**) affinché si installi in una sottocartella della stessa
4. Lanciate il gioco come al solito e selezionate *TEatRC* dal menu a tendina **Current Module**

VERDETTO



TEatRC sa farsi notare nella moltitudine di Mod dedicati all'ottimo titolo Paradox, per via della grande cura riposta in ogni suo aspetto.

Boardgame cooperativo

RED NOVEMBER

Un sottomarino nucleare guidato da gnomi? Grande Kraken proteggici tu!

Autore: Jakub Ukrop
Genere: Solitario
Dimensioni: 1.21 MB
Internet: www.boardgamegeek.com/filepage/38887

IL mondo dei sottomarini ha sempre offerto, con generosità, ghiotti motivi d'ispirazione a letteratura e cinematografia. Tra i tanti, quello che dopo molti anni spicca nell'immaginario collettivo è il bellissimo romanzo di Tom Clancy "La grande fuga dell'Ottobre Rosso". Scontata, quasi inevitabile, la fioritura di svariati tentativi d'imitazione, alcuni dei quali in spiccata chiave parodistica.

Red November (Novembre Rosso) è la versione Java dell'omonimo gioco da tavolo, pubblicato nel 2008 da Fantasy Flight Games e attualmente distribuito anche in Italia nei negozi specializzati. Il riferimento all'Ottobre Rosso, il sottomarino a propulsione nucleare che dà nome al libro di Clancy, è quasi del tutto pretestuoso: anche in questo bizzarro gioco il protagonista è un sottomarino, ma, in questo caso, nessun complotto da Guerra Fredda anima le intenzioni dell'equipaggio. Il Novembre Rosso è, infatti, uno sgangherato sommergibile il cui personale è interamente composto da gnomi maldestri e ubriaconi.

Durante una missione, un'emergenza imprecisata ha arrestato i motori del battello lasciando il suo equipaggio in balia degli eventi. L'S.O.S. è stato lanciato, ma i soccorsi arriveranno soltanto dopo un'ora. Scopo del gioco è riuscire a sopravvivere in questo lasso di tempo, tamponando le varie falle e risolvendo tempestivamente le innumerevoli (e talvolta ridicole) avarie.

Red November è, proprio come il boardgame originale, un gioco collaborativo in cui i partecipanti contribuiscono al raggiungimento di un medesimo obiettivo (in questo caso, la sopravvivenza dell'intero equipaggio sino all'arrivo dei soccorsi). Si tratta, perciò, di un titolo squisitamente multiplayer, giocato a turni mediante un innovativo sistema "cronometrico": invece che alternare i turni da un membro dell'equipaggio all'altro, ogni giocatore "spende" minuti preziosi per compiere svariate azioni a bordo del sottomarino (spostarsi, spegnere incendi, risolvere avarie, eccetera). Tutti i minuti spesi dai giocatori vengono registrati sul tabellone. In realtà, data la tipologia di gioco, *Red November* si presta benissimo a essere giocato in solitario, anche se il divertimento maggiore deriva dal coordinamento delle azioni dei vari membri della ciurma. Sino a 8 giocatori possono partecipare (a turni, manca totalmente una modalità di gioco online) alla stessa partita. Curiosamente, *Red November* non dispone di un sistema d'Intelligenza Artificiale, ma si limita a replicare il meccanismo del boardgame originale, basato sull'impiego di "carte evento" a sorteggio causale. In questo sta, forse, la sua grande efficacia e semplicità. Senza grosse pretese, ma da provare!

Paolo Cupola



INSTALLAZIONE

Importante: per giocare a *Red November* è necessario avere istallato Java Runtime Environment di Sun sul vostro PC. Lo potete scaricare da **http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp**

1. Scaricate il file **Gnovember1.1.4.zip** dal sito **www.boardgamegeek.com/filepage/38887** in una cartella a scelta sul vostro PC

2. Scompattate lo zip e troverete due file: il gioco e un documento word contenente alcune istruzioni e le note relative alle varie versioni

3. Nella stessa cartella del gioco, scaricate anche un altro paio di documenti in formato pdf. Il primo contiene le regole del gioco (in inglese, purtroppo), le potete trovare su: **http://files.boardgamegeek.com/file/download/49xl2rwcyp/RedNovember_v1.pdf**. L'altro documento è in italiano e riporta la spiegazione di un turno di gioco: **http://nuke.goblins.net/downloads/6/0/EsempioTurnoREDNOV.pdf**

4. Ora siete pronti per giocare: basta fare un doppio clic sul file **GNovember1.1.4**.





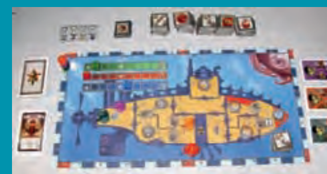
La plancia di gioco è una scansione diretta di quella originale. Per il resto, la grafica è un po' rudimentale, ma sufficientemente chiara e funzionale.



VERDETTO ★★★☆☆

***Red November* è soltanto un "giochino", semplice e senza pretese, ma vale senz'altro la pena di provare qualche partita.**

Il gioco da tavolo



Per la seconda volta (dopo "Kinsburg"), abbiamo il piacere di spendere qualche parola su un gioco di produzione italiana, realizzato da un nostro connazionale. "Novembre Rosso" (è questo il titolo ufficiale dell'edizione italiana) è stato creato da Bruno Faidutti, uno storico e prolifico game designer nostrano. Italiano di nascita, ma residente da anni in terra francese, Faidutti ha al suo attivo più di una ventina di boardgame tra cui "Il Mistero dell'Abbazia" (ispirato al celebre romanzo di Umberto Eco, "Il nome della rosa") e "Citadels", di cui avremo occasione di parlare in uno dei prossimi numeri. "Novembre Rosso" segue una tendenza molto diffusa, in questo periodo, nel mondo dei giochi da tavolo: quella dei "cooperative game" in cui i giocatori sono chiamati a collaborare per raggiungere uno scopo comune. In questo caso, però, Faidutti si è preso una licenza inedita (per il genere) offrendo la possibilità, a un certo punto della partita, di tradire i compagni, abbandonando il sottomarino. Si tratta di un gioco semplice, senza particolari pretese, fortemente infarcito di contenuti umoristici e demenziali. Per questo, forse, "Novembre Rosso" non ha mai ricevuto alcun riconoscimento particolare. Ciononostante, conta già tanti estimatori nel mondo (è stato tradotto in più di 10 lingue, tra cui il cinese e il russo) e vanta addirittura dei blog e dei fan club dedicati. In Italia è prodotto da Nexus e distribuito, a 24 euro, da Giochi Uniti. Attualmente non sono previste espansioni ufficiali.

Mod per Unreal Tournament III

STEAM RACERS

La forza del vapore al servizio di gare mozzafiato.



Il turbo in azione: lasciate per troppo tempo l'indicatore sul rosso e il vostro mezzo salterà per aria.



Inizierete ogni match a piedi e dovrete correre rapidamente verso il veicolo di vostro gradimento.

- **Autore:** Default Games
- **Genere:** Sparatutto/Corse
- **Dimensioni:** 207 MB
- **Internet:** www.steamracers.net

TOTAL Conversion per *Unreal Tournament III*, *Steam Racers* è un titolo ad ambientazione steampunk.

Per chi non trovasse familiare il termine, si tratta di quella branca della narrativa fantastica che introduce ipotetiche tecnologie futuristiche in ambientazioni storiche del passato, tipicamente l'epoca vittoriana/rivoluzione industriale, in cui diversi giocatori saranno chiamati a sfidarsi alla guida di macinini a vapore dalla foggia stravagante.

Steam Racers mette attualmente a disposizione due tracciati irti di ostacoli su cui potranno competere fino a otto persone, mentre non è prevista alcuna modalità single player, nemmeno in forma di tutorial o con l'uso di bot. Ai concorrenti viene lasciata libertà di scegliere il proprio stile di gioco, optando per un gioco elusivo (per chi preferisce puntare al traguardo facendo leva sulla propria velocità e abilità), o aggressivo (per coloro che favoriscono le maniere forti e ritengono più produttivo rottamare quanti più avversari possibile).
Il sistema di punti è pensato per non favorire una via rispetto all'altra e cerca di valutare la prestazione complessiva dei piloti nel corso dell'intero match. I punti guadagnati durante gli scontri potranno poi essere investiti in potenziamenti per i veicoli, contribuendo a renderli più letali.

Il controllo dei mezzi non potrebbe essere più semplice: i tasti direzionali vengono dedicati allo sterzo, il pulsante sinistro del mouse all'arma in dotazione e il destro al "turbo". L'abuso di entrambi comporta surriscaldamento e distruzione del veicolo.

Purtroppo, ciò che sulla carta sembra interessante viene mortificato da una scarsa reperibilità di server dedicati. Nonostante *Steam Racers* abbia già attirato sufficienti attenzioni da guadagnarsi una candidatura come finalista per il titolo di "best non-FPS Mod" per il portale ModDB, infatti, sembra curiosamente essere totalmente ignorato dalla comunità dei giocatori, tanto da forzare il suo abbandono per chiunque non si sia autonomamente organizzato per giocare in rete locale (LAN) con altri conoscenti. È inoltre piuttosto evidente che, al di là di qualche buona intuizione in termini di design, la realizzazione tecnica al momento appare un po' zoppicante, con animazioni tutt'altro che esaltanti (tanto per i piloti, quanto per i veicoli) e mappe monocromatiche e povere di dettagli.

In attesa di sviluppi più incoraggianti, *Steam Racers* è da provare con riserva e a patto di potersi dare appuntamento con altri giocatori.

GIOCHI COMPUTER



INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.steamracers.net**
2. Selezionate la voce **Downloads** e scaricate il file **Steam_Racers_v2.zip**
3. Estraetene il contenuto ed eseguite il file **Steam Racers Setup.exe**
4. Lo stesso provvederà a identificare la vostra installazione di *Unreal Tournament III* e a installare il Mod
5. In caso contrario, provvedete a indicare la vostra cartella d'installazione del gioco.





VERDETTO



La realizzazione è discreta e le idee apprezzabili. Penalizzano il prodotto l'assenza di modalità single player e la difficoltà nel reperire server attivi.

Mod per Half-Life 2

BATTLE GROUNDS 2

Una nuova versione per il Mod ambientato nel XVIII secolo.


Con i moschetti bisogna ricaricare l'arma dopo ogni colpo, e l'operazione richiede qualche secondo.

- **Autore:** BG2 Developers
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 351 MB
- **Internet:** www.bgmod.com

SE siete abituati a sparatutto in prima persona con armi automatiche, diavolerie tecnologiche a profusione e ritmo sfrenato, *Battle Grounds 2* potrebbe rivelarsi un'esperienza quasi traumatica.

Questo Mod per *Half-Life 2* ha radici profonde e il suo predecessore era basato sul motore del primo capitolo di casa Valve. Nonostante non goda di una popolarità straordinaria, si possono comunque sempre trovare alcune decine di giocatori connessi: veri e propri appassionati.

Ambientato nel XVIII secolo, durante la guerra d'indipendenza americana, *Battle Grounds 2* vede contrapporsi l'Esercito Britannico a quello dei patrioti delle 13 Colonie. Ogni squadra può scegliere fra 4 "classi", equipaggiate in modo leggermente diverso l'una dall'altra. Le due fazioni sono dotate di armi tipiche dell'epoca, capaci di regalare combattimenti molto particolari. Fra tutte spiccano i moschetti, caratterizzati dal colpo singolo e, come ben sapranno gli appassionati di Storia, da un tempo di ricarica non indifferente: in *Battle Grounds 2* tale operazione è riprodotta in dettaglio, e non è possibile colpire un nemico ripetutamente, ma sarà necessario trovare un riparo per ricaricare in sicurezza. Purtroppo, il Mod non è tecnicamente impressionante e il combattimento all'arma bianca (con baionetta o armi da taglio), molto frequente proprio per via della lentezza dei moschetti, è tutto fuorché appagante.

Recentemente, è stata resa disponibile per il download la versione 1.5a di *Battle Grounds 2*, che contiene alcune novità, prime fra tutte la modalità Cattura la Bandiera e la possibilità di puntare l'arma utilizzando le tacche di mira sulla canna (iron sight, in gergo). Inoltre, entrambe le fazioni possono contare su una classe aggiuntiva, Native per i britannici e Militia per gli americani, e non mancano una serie di piccole migliorie e correzioni a bug di varia natura. A quanto abbiamo visto, la modalità Cattura la Bandiera tende a essere un po' troppo caotica, anche per via delle mappe dal design spartano e poco articolato. Il problema principale è che i combattimenti vicino alle bandiere sono mischie all'arma bianca, senza troppi risvolti tattici o azioni da ricordare.

Battle Grounds 2 si conferma un Mod tecnicamente mediocre, ma unico nel suo genere. Se volete provare qualcosa di diverso nel campo degli sparatutto in prima persona e possedete un gioco basato sul Souce Engine, come *Half-Life 2*, date un'occhiata al box "Installazione".

INSTALLAZIONE

1. Steam e un gioco basato sul Source Engine, come *Half-Life 2*, sono requisiti fondamentali
2. Puntate il browser alla pagina **www.bgmod.com/downloads/bg2src.html** e scaricate il Mod. Chiudete Steam e fate doppio clic sul file eseguibile, seguendo la procedura d'installazione automatica
3. Avviate Steam e lanciate il Mod, elencato nella vostra lista giochi.


I modelli dei personaggi lasciano a desiderare, se paragonati a Mod come *Pirates, Vikings and Knights 2* e *Age of Chivalry*.





Colpire gli avversari in movimento è molto difficile: spesso, i combattimenti si decidono all'arma bianca.



VERDETTO

★★☆☆☆

Un Mod con molti problemi, ma dalla giocabilità particolare. Moschetti, baionette e armi da taglio lo rendono originale.

Mod per Unreal Tournament III

WARM GUN: SECOND COMING OF THE WILD WEST

Steampunk alla Sergio Leone!

- **Autore:** Emotional Robots Inc.
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Gioco richiesto:** *Unreal Tournament III*
- **Internet:** http://warmgun.ca

CORRE l'anno 2088. Il futuro distopico che ecologisti e scienziati hanno lungamente pronosticato per il Pianeta (e da cui, inutilmente, hanno provato a metterci in guardia) si è infine concretizzato.

Reduce da un devastante terzo conflitto mondiale, ciò che rimane di una società tecnocratica si trova a fronteggiare problemi quali l'esaurimento dei carburanti fossili. Scienza e industria sono sostanzialmente paralizzate dalla crisi energetica, molte conoscenze vengono perse nella transizione e vivere di espedienti torna a essere prassi comune tra gli uomini. A distanza di oltre due secoli, ecco riemergere le premesse per un'epoca di competizione spietata come fu il selvaggio West, cui le atmosfere di *Warm Gun: Second Coming of the Wild West*, Mod per *Unreal Tournament III*, richiamano volutamente.

Nonostante una certa attenzione per il contesto, *Warm Gun* sarà fondamentalmente un gioco multiplayer, in cui i partecipanti si affronteranno in squadre scegliendo tra personaggi dalle diverse specializzazioni, in maniera analoga a quanto visto in titoli come *Team Fortress 2*. Sei sono quelle previste al momento. Tra queste, lo Scout sarà il tipico personaggio veloce, dall'armatura leggera, che farà affidamento principalmente sull'agilità per la propria difesa. Lo Sciamano indosserà un'armatura media e una maschera antigas; immune al veleno e capace di curare se stesso e i compagni di squadra, ricoprirà il classico ruolo di supporto. Il Predicatore ci viene descritto come "il Buono, il Brutto, il Cattivo, tutti in un unico individuo"; Armato di crocifisso e di una coppia di revolver (prontamente battezzati Heaven e Hell, Paradiso e Inferno), è ancora parzialmente avvolto dal mistero.

Il Demolitore (in lingua originale "49er") sarà prevedibilmente l'esperto in esplosivi; al momento, è dato sapere unicamente che sarà il più vecchio del gruppo e che, a detta degli sviluppatori, avrà le migliori provocazioni ("taunt") che si siano mai viste in un gioco. Il Fabbro sarà un carro armato umano, armato con una Gatling innestata direttamente nel braccio; disporrà, inoltre, di un temibile martello per gli scontri corpo a corpo. Infine, il Fuorilegge sarà il cowboy per antonomasia: equipaggiato con pistole, shotgun e coltelli, sarà un combattente versatile, a proprio agio negli scontri a medio raggio.

Non resta che attendere la pubblicazione della prima Beta di *Warm Gun: Second Coming of the Wild West*, per cui sono stati annunciati sei scenari e tre (per ora imprecisate) modalità di gioco con cui cimentarsi. GIOCHI COMPUTER



Lo sciamano: le varianti nella colorazione indicheranno il diverso team di appartenenza.



I modelli paiono realizzati con estrema professionalità, che si parli di personaggi o armi.



Mondi virtuali

IN VIAGGIO CON IL DRAGO

Dragon Age: Journeys non è solo un'introduzione al GdR di BioWare, ma anche un coinvolgente browser game.



DA diversi anni, ormai, molte società di software non si limitano più a creare siti colorati per promuovere i propri titoli di punta, ma arricchiscono tali iniziative con dei mini-giochi.

Un tempo si trattava quasi sempre di semplici passatempo, curiosi ma poco altro. Di recente, però, la qualità di questi "giochini" sta diventando sempre più sempre più elevata, mentre si sta diffondendo la pratica di legare i conseguimenti ottenuti in queste realizzazioni promozionali alla possibilità di sbloccare contenuti addizionali nei titoli che essi promuovono. *Operation Flashpoint: Dragon Rising* proponeva un "test di valutazione psicofisica" che consentiva di accedere a mappe extra. Ora EA e BioWare, con il "browser game" *Dragon Age: Journeys*, offrono un gioco in Flash che potrebbe facilmente proporsi come titolo a sé stante.

L'avventura inizia con la creazione del personaggio, identica a quella che poi troveremo nel GdR di BioWare (potremo scegliere sesso, classe, razza e origini culturali). La distruzione di una carovana lascia il nostro eroe in balia delle forze del Male, e lo costringe a fuggire verso i territori sotterranei abitati dai Nani. Qui, nella loro cittadella fortificata, scopriamo che l'Orda Nera si sta diffondendo nei tunnel e nelle caverne abbandonate più profonde – evento che ci dà l'occasione di parlare con personaggi non giocanti e mercanti in cerca di notizie, missioni ed equipaggiamento, di conoscere altri avventurieri che potranno unirsi al nostro gruppo e, naturalmente di scendere nelle profondità della terra ad affrontare il nemico.



Il combattimento, in *Journeys*, utilizza un sistema a turni simile a quello di *King's Bounty*.

Journeys è un'ottima (e gratuita) introduzione al "fratello maggiore", in quanto ne riprende quasi totalmente le meccaniche: dalle abilità che i personaggi possono acquisire passando di livello, all'impiego di magie ed oggetti, tutto è modellato sul sistema di gioco sviluppato da BioWare per *Origins*, con l'unica eccezione del combattimento. Questo non si svolge in tempo reale (con la possibilità di mettere in pausa), ma su una mappa tattica esagonata, e con eroi e nemici che si muovono a turno. Sebbene, anche qui, gli effetti di attacchi e magie replichino quelli di *Origins*, il sistema complessivo ricorda quello di *Kings Bounty* e *Armored Princess* (recensito in questo numero); il che, lo precisiamo, è un'ottima cosa, visto che si tratta di uno dei migliori sistemi a turni in circolazione.

Oltre a essere un gioco molto divertente, *Journeys* permette di ottenere dei "conseguimenti" (come "uccidere due nemici con un solo attacco") che, a loro volta, sbloccano oggetti addizionali in *Origins*. Senza dubbio una delle migliori iniziative promozionali mai realizzate.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

Dragon Age: Journeys si trova all'indirizzo **www.dragonagejourneys.com**. Il sito è solo in lingua inglese. Giocare è completamente gratuito e, per registrarsi, è sufficiente fornire un indirizzo e-mail valido. Se vogliamo vedere apparire in *Dragon Age: Origins* gli oggetti sbloccati con i conseguimenti in *Journeys*, è necessario che gli indirizzi e-mail con cui registriamo i due giochi siano identici. *Dragon Age: Journeys* è un "browser game", e non richiede lo scaricamento di alcun "client".

Conseguimenti e premi

Ci sono cinque possibili "conseguimenti" in *Dragon Age: Journeys*, e vanno dal semplice ("Raggiungere i cancelli della città dei Nani") al veramente difficile ("Uccidere un Orco senza che nessuno del gruppo subisca danni"). In base a quelli ottenuti, sbloccheremo un diverso oggetto in *Origins* (per esempio, il potente Elmo dell'Abisso richiede che siano stati raggiunti tutti e cinque i conseguimenti di Journeys). Per giocare a *Journeys* è necessario registrarsi con un indirizzo e-mail valido e, per ottenere i premi in *Origins*, sarà necessario registrare online il GdR di BioWare utilizzando lo stesso indirizzo.



esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di guida

COLIN MCRAE: DIRT 2

Nuovo omaggio a uno dei più grandi piloti rally della storia.

IL demo di *Colin McRae: Dirt 2* propone due diversi tracciati, uno in Africa e uno in America, da affrontare a bordo di altrettante vetture disponibili (una per evento) e scegliendo fra tre modalità di gioco: Gara, Gara libera e Prova a tempo.

La pista in Marocco vi vedrà al volante di una Mitsubishi Eclipse GTD, quella in Bassa California vi farà salire su un chopper Stuka TT, ideale per i percorsi sterrati. Qualunque sia la vostra scelta, avrete modo di selezionare uno dei sei livelli di difficoltà previsti, impostare il danno arrecabile alla vettura e personalizzarne l'aspetto. Dopo aver selezionato la lingua dell'installazione (disponibile anche in italiano), seguite la procedura guidata e scegliete la modalità Personalizzata se desiderate impostare manualmente la cartella di destinazione dei file. Se non avete installato una versione aggiornata del Service Pack di Windows, apparirà una schermata che vi inviterà a effettuare l'aggiornamento. Cliccando su "OK" la procedura continuerà normalmente.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SINISTRA/ DESTRA – sterza
FRECCIA SU – accelera
FRECCIA GIÙ – frena/ retromarcia
SPAZIO – freno a mano
C – cambia visuale
X – clacson





Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità**. Cercate la voce **DiRT 2 Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

■ Il demo consente di salire al volante di due vetture, molto diverse fra loro.



Gli altri demo

AVATAR: IL GIOCO

Genere: Azione
Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 3,2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

A breve uscirà nei cinema il nuovo film di James Cameron, "Avatar", ambientato su una lussureggiante e misteriosa luna invasa da una compagnia interplanetaria terrestre. Molti di voi avranno già avuto modo di acquistare l'omonimo videogioco, che ha raggiunto da poco gli scaffali dei negozi, ma se non lo avete ancora fatto, provate il demo proposto nel DVD di questo mese, che propone una missione nella fitta foresta del mondo di Pandora da affrontare sia a piedi, sia (per brevi tratti) a bordo di veicoli. Dopo aver cliccato due volte sul file **setup.exe**, dovrete modificare la cartella di installazione del demo che, altrimenti, il programma tenterà di installare sul DVD. Seguite la procedura guidata (disponibile in italiano) e scegliete la modalità di installazione personalizzata se desiderate impostare manualmente la cartella di destinazione del demo, che richiede 1,5 GB di spazio libero su hard disk.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RAISING

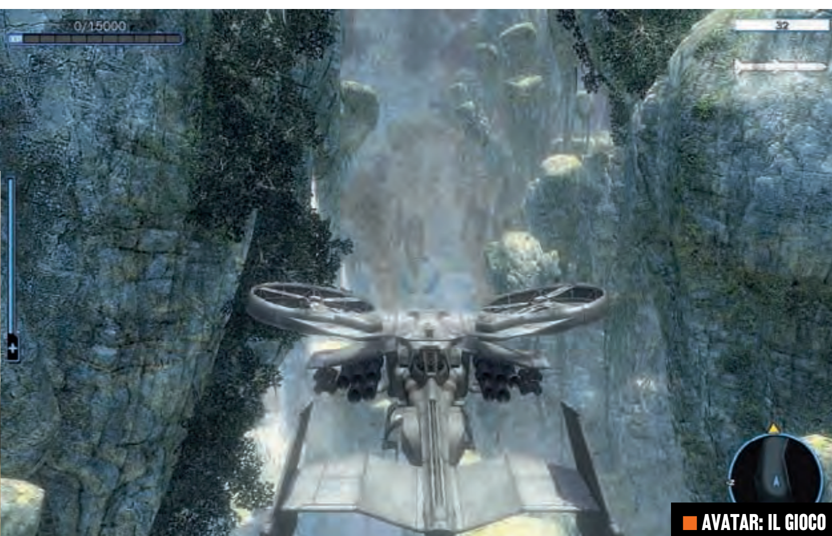
Genere: FPS tattico
Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 3 GHz, 1GB di RAM, Scheda Video 256MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione di prova per il nuovo capitolo della serie *Operation Flashpoint*. In un prossimo futuro, la Russia chiede aiuto agli Stati Uniti per arginare la presenza di truppe cinesi su un'isola strategica per il controllo dell'oro nero: starà a voi guidare una squadra d'assalto inviata dal governo americano. Il demo propone due modalità di gioco: multiplayer cooperativo o single player. Nel secondo caso, avrete a disposizione l'intera prima missione del gioco completo, chiamata "Dragone nascente", che vi vedrà impegnati nell'isola di Skira. La missione può essere affrontata scegliendo fra vari livelli di difficoltà, definiti dalla presenza o meno di interfaccia, aiuti, indicatori e checkpoint.

MEN OF WAR – RED TIDE

Genere: RTS/Azione
Casa: 1C Publishing
Requisiti: CPU 2.6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa in lingua inglese di *Red Tide*, l'espansione stand alone dello strategico bellico sviluppato da Best Way, che vi permette di provare una porzione del gioco completo. Questa espansione prevede una nuova campagna russa e un totale di circa venti missioni.
Accedendo al menu Opzioni presente nella schermata principale, potrete impostare il livello di difficoltà del gioco scegliendo fra Facile, Normale e Difficile.
Per disinstallare il gioco, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Meno f War: Red Tide - Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.



AVATAR: IL GIOCO

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro titoli shareware da provare per ottanta minuti ciascuno, che prediligono i generi gestionali e di "ricerca oggetti". Al primo, infatti, appartengono *Island Realms* e *Party Planner* (che vi metteranno nei panni di coloni e organizzatrici di feste), al secondo *Gardenscape* e *1912 Titanic Mystery*, ambientati in una villa con giardino e a bordo del nuovo *Titanic*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Nello spazio dedicato ai Mod, oltre al materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC, *King's Bounty The Legend*, troverete anche una raccolta di venti Mod per *Call of Duty 4: Modern Warfare* e un benchmark che sfrutta le ambientazioni apocalittiche di *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat*, il nuovo capitolo della saga di *S.T.A.L.K.E.R.*



Il video proposto questo mese riguarda *Dofus 2.0*, il MMORPG di cui GMC propone il client, contenuto nella cartella dedicata ai demo all'interno del DVD allegato. Per visualizzare il video, suggeriamo di installare il programma VLC, reperibile nella sezione Utility del DVD.



Mod e Add On

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE MODS PACK
Una raccolta di ben venti Mod per *Call Of Duty 4: Modern Warfare*, che modificano vari aspetti di giocabilità e interfaccia e aggiungono nuove skin. Fra i Mod proposti figurano: *PeZBOT*, *Combat Assault 1.2*, *Overhaul*, *eXtreme sniper (1.0)*, *MP44 Z Mod v1.3*, *Ion Cannon Mod*, *Menu Zombies (1.0)*, *Frontlines 3.1*, *Spetznas Main Menu*, *Koene007's Camo Pack (1.0)* e *DAMN Modified (v0.3)*.

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT BENCHMARK
Un benchmark grafico, che misura le prestazioni del vostro computer, basato su uno scenario del terzo capitolo della serie *S.T.A.L.K.E.R.*, prossimamente in arrivo sugli scaffali dei negozi.
Il software metterà alla prova il vostro sistema in quattro fasi che prevedono l'utilizzo di numerosi effetti grafici in grado di rendere diverse condizioni atmosferiche. Il benchmark mette a disposizione un nutrito numero d'impostazioni per permettervi di eseguire un test completo e scoprire se il vostro PC possiede i requisiti adatti per l'esecuzione del gioco completo.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER KING'S BOUNTY
Il manuale in italiano e in PDF di *King's Bounty The Legend*, il gioco allegato a questo numero di GMC.
Per consultarlo, potete usare il programma Adobe Acrobat Reader, contenuto nella sezione Utility.


CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Patch

PES 2010 V1.02
Secondo aggiornamento per il simulatore di calcio di Konami, il cui scopo è risolvere un bug che ripristinava tutte le impostazioni di default ogni volta che, nel gioco, veniva implementato un contenuto scaricabile.

DRAGON AGE: ORIGINS V1.01B
Patch di aggiornamento ufficiale per il GdR di BioWare. Fra le novità, segnaliamo la correzione del bilanciamento e delle statistiche delle armi e la risoluzione di alcuni problemi nella visualizzazione dei video e con la compatibilità con Windows Vista e Windows 7. Inoltre, il livello di difficoltà più basso è stato ulteriormente semplificato.

BLOOD BOWL V1.2.1.1
Aggiornamento per il bizzarro strategico a turni ad ambientazione fantasy/sportiva di Cyanide, che apporta una serie di piccole a grandi modifiche tese a migliorare l'esperienza di gioco.

EUROPA UNIVERSALIS III: IN NOMINE V3.2
Patch per la più recente espansione di Paradox Interactive per *Europa Universalis III*, che attua una lunga lista di modifiche e correzioni. Fra le più rilevanti, figurano dei cambiamenti al bilanciamento del gioco, migliorie per l'interfaccia, il supporto per la realizzazione di Mod e altre modifiche minori che prevengono il verificarsi di crash occasionali.

Shareware

1912 TITANIC MYSTERY

La pessima fama del Titanic non si smentisce nemmeno dopo decine di anni. In occasione del varo del Titanic II, un misterioso attentatore ha nascosto una bomba e toccherà a voi trovarla, insieme a una lunga lista di altri oggetti che, di scenario in scenario, vi verranno elencati a lato dello schermo. Il gioco è in lingua inglese, pertanto, per scovare gli oggetti, è necessario essere in grado di comprenderne la descrizione.

GARDENSCAPES

Per ottenere un bel giardino attorno alla vostra villetta, non basta avere il pollice verde. Serve anche una buona dosa di quattrini e uno dei modi per racimolarli potrebbe consistere nel vendere tutti gli oggetti inutili che avete in casa. Ma se questi oggetti sono sparpagliati nelle stanze in modo confuso e disordinato, serve una buona vista e... una buona conoscenza della lingua d'Oltremanica, visto che tutti gli oggetti da trovare e vendere sono indicati con un termine inglese.

ISLAND REALMS

Un divertente gestionale che vi vedrà al comando di un gruppo di coloni. Per proseguire di isola in isola, dovrete soddisfare delle condizioni di vittoria sfruttando tutte le risorse a disposizione sul territorio: costruire strade, produrre cibi e suppellettili, acquistare progetti per la costruzione di utili strutture e scambiare le risorse in maniera oculata.

PARTY PLANNER

Organizzate il party perfetto seguendo le indicazioni dei vostri clienti e, una volta arrivati alla festa, fate di tutto affinché gli invitati possano divertirsi mangiando, bevendo e ballando. *Party Planner* è un classico gestionale in cui bisogna avere i riflessi pronti per accontentare i desideri degli ospiti, scegliendo la bibita giusta da servire al momento giusto.

Video

Dofus 2.0

MMORPG

DOFUS 2.0

Il Client per giocare con la versione 2.0 del coloratissimo MMORPG di Ankama.



Le opzioni disponibili solo previo abbonamento sono chiaramente indicate da appositi messaggi.



La versione gratuita non mette a disposizione tutti i personaggi del gioco completo, ma consente di personalizzarne alcuni.

DOFUS è un MMORPG fantasy in due dimensioni sviluppato in formato Flash e giocabile su Internet grazie alla semplice installazione di un Client.

È ambientato nella provincia di Anakma, invasa da numerosi avventurieri in cerca delle preziose uova di drago Dofus. Nella sua versione base, *Dofus* è un gioco gratuito, ma per usufruire di tutte le sue funzionalità è necessario acquistare un abbonamento mensile di 5 euro, che sbloccherà l'accesso a una serie di contenuti come scenari più vasti, classi, oggetti, professioni, livelli di esperienza più elevati, modalità PvP (giocatore contro giocatore). Per maggiori informazioni sul gioco, potete leggere la recensione di *Dofus 2.0*, pubblicata su questo stesso numero di GMC.

COME SI INSTALLA

Installare il client di *Dofus 2.0* è semplicissimo: basta avviare la procedura cliccando due volte sul file e seguire le istruzioni a schermo. L'installazione richiede poco più di 500 MB di spazio libero su hard disk. Completata la procedura, assicuratevi di essere connessi a Internet e avviate il gioco cliccando sull'icona creata sul vostro desktop. Dopodiché, attendete che venga ultimato l'aggiornamento del software (il tutto richiederà un lasso di tempo variabile secondo il tipo di connessione). Per giocare, cliccate sul pulsante **Gioca** che verrà visualizzato nella parte destra della schermata di avvio e accettate il contratto di utilizzo di Adobe AIR.

REGISTRAZIONE E PRIMO AVVIO

Per iniziare a giocare è necessario effettuare l'iscrizione gratuita all'indirizzo Internet **https://secure.dofus.com/it/crea-un-account**, inserendo tutti i vostri dati, compreso un indirizzo e-mail valido. Subito dopo, potrete utilizzare i dati forniti per accedere al gioco dall'interfaccia del Client.
A questo punto, non vi resta che scegliere uno dei server disponibili (se non ne visualizzate neanche uno, spuntate l'opzione **Visualizza anche i server che non appartengono alla mia community**) e creare il vostro personaggio. Per aiutarvi nell'approccio al gioco, potrete selezionare il tutorial o l'aiuto contestuale.

INIZIARE A GIOCARE

La porzione dell'universo di *Dofus 2.0* che accoglie principianti e membri non paganti è il villaggio di Astrub, un luogo in cui avrete comunque occasione di svolgere vari tipi di attività, incontrare altri giocatori, combattere e così via. L'interfaccia è abbastanza chiara e semplice e il sistema di controllo è interamente affidato al mouse. *Dofus 2.0*

I REQUISITI DI SISTEMA

Una delle caratteristiche più importanti di *Dofus 2.0* è la possibilità di giocarlo anche su computer dalle prestazioni non elevate. È sufficiente installare il gioco su un PC con processore a 1,2 GHz (2 GHz consigliato), 512 MB di RAM, scheda video da 64 MB, Windows 2000, XP, Vista o 7. Connessione e browser Internet sono, però, indispensabili.

DISINSTALLAZIONE

Per rimuovere *Dofus 2.0* dal vostro computer è sufficiente cancellare la cartella "Dofus".

IL SITO

Per maggiori dettagli, potrete senz'altro consultare il sito Internet del gioco **www.dofus.it**, che racchiude numerose informazioni e suggerimenti, comodamente disponibili in lingua italiana.



guida al GIOCO COMPLETO



Battaglie, incantesimi, creature magiche da sfidare: *King's Bounty* ha un carisma leggendario!

KING'S BOUNTY THE LEGEND

Come giocare



Per giocare a *King's Bounty The Legend* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *King's Bounty The Legend***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Nobilis > King's Bounty – The Legend > King's Bounty**.

Il manuale

Troverete il manuale completo di *King's Bounty The Legend* seguendo il percorso **Start > Programmi > Nobilis > King's Bounty – The Legend > Manuale**. Si tratta di un file in PDF di una ventina di pagine, tutte in italiano. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale di *King's Bounty The Legend* anche nel DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\King**. Il file può essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

La lingua

King's Bounty The Legend è in italiano, manuale e testi schermo compresi. Anche i dialoghi sono stati doppiati nella nostra lingua. La qualità della traduzione è di buon livello.

C'È stato un tempo in cui il genere dei giochi di ruolo con una forte componente di strategia aveva come punto di riferimento la saga di *Heroes of Might and Magic*.

Questo fino a quando *King's Bounty The Legend* si è inserito sulla scia della serie più rinomata, dimostrando di possedere tutte le qualità necessarie per portare avanti lo stendardo della strategia fantasy a turni. Anche se prima del suo debutto qualcuno poteva considerare *The Legend* un clone di *HoM&M*, la sua avvincente struttura lo rende un gioco ottimo e anche molto originale. Il primo è, infatti, prevalentemente centrato sulla strategia e lo sfruttamento delle risorse, mentre il lavoro dei ragazzi di Katauri Interactive pone l'accento sulla componente d'azione e GdR.

In pratica, i combattimenti si svolgono in una particolare schermata tattica in cui i giocatori muovono a turno le truppe, e l'esplorazione del mondo avviene in tempo reale, con nemici che pattugliano attivamente il territorio sotto il loro controllo. Il risultato sono partite veloci in cui, nei panni di un cercatore di tesori assoldato da Sua Maestà in persona, dovrete affrontare una lunga serie di missioni una più complessa dell'altra. La vicenda è costellata da quest secondarie, solitamente attivabili parlando con uno dei tanti personaggi non giocanti, che risultano perfette per variare un po' l'azione e per guadagnare denaro ed esperienza aggiuntiva.

L'ambientazione di *King's Bounty The Legend* ha fascino: le rigogliose terre di Endoria sono abitate da sei diverse razze, divise da inimicizie la cui origine si perde nella notte dei tempi. Le vostre missioni vi porteranno a esplorare per terra e per mare questo vasto e pericoloso mondo. Non preoccupatevi troppo, però, durante le vostre peripezie potrete sempre contare sul supporto, non solo dell'esercito che avrete assoldato nel corso dell'avventura, ma anche di un'eventuale moglie con prole a seguito.

La qualità del comparto tecnico si attesta su buoni livelli, con texture ben definite e ambientazioni varie e colorate. Niente da dire neppure sull'audio o sulla traduzione in italiano che si rivela precisa e puntuale. Ma ora basta chiacchiere, correte a installare *King's Bounty The Legend* e immergetevi in questo meraviglioso universo fantasy. GIOCHI COMPUTER







Al castello, oltre a ricevere le missioni dal Re, potrete anche assoldare nuove truppe e acquistare incantesimi.

Requisiti di sistema


Nel libro degli incantesimi vengono elencate tutte le magie conosciute dall'eroe.

Il sistema minimo per giocare a *King's Bounty The Legend* è costituito da un processore a 2,6 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (Radeon 1900/ GeForce 6800 o superiori; GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX, un lettore DVD-ROM 4x e 5,5 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 2 GB RAM, e una scheda 3D 512 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP, Vista e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di King's Bounty The Legend

Per installare *King's Bounty* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **autorun** oppure direttamente su **setup.exe**. Spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete sul pulsante **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *King's Bounty* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

Aggiornamento non necessario

King's Bounty The Legend allegato all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer è già aggiornato alla versione più recente al momento di andare in stampa, la 1.7, dunque non avrete bisogno di applicare alcuna patch.


Il mondo di gioco è ricco di quest secondarie, perfette per guadagnare esperienza e denaro.


Forzieri e casse del tesoro spesso nascondono utili bonus, come nuove magie.




I combattimenti si svolgono a turni, in particolari arene.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

L'importanza dell'esercito: per quanto il vostro alter ego digitale sia un guerriero di eccezionale valore, non sarà lui a scendere personalmente in campo durante gli scontri. Se volete uscire vivi dai numerosi scontri che dovrete affrontare, quindi, è indispensabile assoldare truppe potenti e ben addestrate.

Meglio un salvataggio in più...: anche se *Kings Bounty The Legend* è dotato di un sistema di salvataggio automatico, è sempre una buona idea quella di salvare personalmente i propri progressi. Ci vuole poco, basta premere sul pulsante **F5**.

Esplorare l'ambiente: la mappa di gioco è zeppa di oggetti, incantesimi e tesori che aspettano solo che qualche eroe li scopra. Proprio per questo, è utile esplorare l'ambiente circostante alla ricerca di tali bonus.

L'esperienza di un guerriero: all'inizio, il vostro alter ego digitale sarà un semplice soldato in cerca di fortuna. Mano a mano che procederete nell'avventura, lo trasformerete in una micidiale macchina da guerra. Per farlo, avrete bisogno di guadagnare esperienza vincendo i nemici e completando le missioni assegnate.

Boss

Durante l'avventura principale non avrete a che fare solo con Orchi o Non Morti. Vi troverete alle prese anche con tre incredibili avversari (una tartaruga gigante, un enorme ragno sputa-veleno e un kraken). Si tratta di nemici ostici, che occuperanno buona parte dell'arena di combattimento e saranno perfettamente in grado di fare a pezzi il vostro esercito, se non presterete attenzione.

Dolci metà

Uno degli elementi più intriganti di *King's Bounty The Legend* è la possibilità di fondare una famiglia, prendendo moglie e generando una discendenza. Non si tratta di un aspetto secondario dell'avventura, visto che il farlo determina alcuni benefici per l'eroe. Una compagna, infatti, incrementa le capacità di carico del vostro alter ego digitale e può generare dei figli che ne migliorano le caratteristiche. Non saranno tutte rose e fiori, comunque: nel caso si arrivasse ai ferri corti e il matrimonio dovesse finire con un divorzio, la dolce metà se la darà a gambe con un quinto del vostro patrimonio.

I comandi di gioco

I TASTI

Per giocare alla grande con *King's Bounty The Legend* vi basterà un mouse. Il sistema di controllo è preciso e funzionale, ma esistono anche delle scorciatoie da tastiera che potrebbero rendervi la vita ancora più facile nel corso dell'avventura:

Modalità combattimento

Esc – menu
Home – visuale standard
D, Barra spaziatrice – difesa
W, Invio – attendi
A – autocombattimento
B – libro incantesimi
R – finestra degli spiriti della rabbia

Modalità avventura

Esc – menu
F2 – salva partita
F3 – carica partita
F5 – quicksave
F8 – quickload
Barra spaziatrice – pausa
H – finestra dell'eroe
B – libro incantesimi
Q – registro missioni
M – mappa
D – dissotterra il tesoro

Interfaccia reale

L'interfaccia di *King's Bounty The Legend* è ricca di informazioni, ecco dove trovarle:

1 Risorse: queste icone mostrano le risorse in vostro possesso. Il denaro è indispensabile per acquistare nuove unità e incantesimi, il Mana, invece, occorre per lanciare incantesimi.

2 Personaggio: facendo doppio clic sull'immagine del personaggio potrete accedere alla sua schermata per visualizzarne gli attributi, le abilità e l'equipaggiamento.

3 Esercito: durante l'intera avventura verrete scortati dall'esercito che avrete assoldato. Queste icone ne mostrano la composizione e le principali caratteristiche.

4 Pulsanti di comando: questi quattro pulsanti vi permetteranno di accedere alla schermata dell'eroe, delle missioni, delle magie e della mappa.

5 Mini mappa: la minimappa offre una visuale d'insieme del campo di battaglia, indicando con icone colorate le unità nemiche e le strutture alleate.



L'eroe



Ancor prima di esplorare le rigogliose terre di Endoria, alla ricerca di onore e nuove sfide, dovrete scegliere l'eroe. Si tratta di una decisione importante, visto che le caratteristiche del vostro alter ego digitale influiranno notevolmente nel corso dell'avventura. Esistono tre tipologie di personaggi:

Guerriero

È un vero e proprio signore della guerra: non solo può comandare un vasto esercito, ma è anche capace di insegnare nuove tecniche ai suoi sottoposti, incrementandone le abilità nel combattimento. A renderlo ancora più pericoloso in battaglia ci pensano gli Spiriti della rabbia che il Guerriero evoca per avere man forte negli scontri. A differenza delle altre classi, questo eroe sviluppa le sue abilità fisiche più rapidamente, ha a disposizione due vani per le armi e due per le insegne, ma soffre della mancanza di Mana.

Paladino

Un mago guerriero, specializzato in demoni e Non Morti. Il Paladino, pur non eccellendo nelle arti magiche o nel combattimento, rappresenta una via di mezzo tra le altre due classi. A differenza degli altri eroi, inoltre, acquista maggiore esperienza e denaro nei combattimenti e può convincere i nemici a combattere al suo fianco.

Mago

La potenza del Mago non dipende né dalle sue truppe, né dalle creature evocate dal Vaso della Rabbia, ma dai suoi incantesimi. Quando accede a un nuovo livello, il Mago ottiene delle rune magiche e accresce le sue riserve di intelletto e Mana. Mentre quest'ultimo si accresce rapidamente, le abilità di comando e la rabbia aumentano più lentamente rispetto ai Paladini e ai Guerrieri.

Le razze in gioco



In *King's Bounty The Legend* sono presenti più di 90 creature appartenenti a sei razze differenti. Ognuna di esse presenta specifiche caratteristiche, che è importante conoscere per riuscire ad arrivare al termine dell'avventura:

Umani

Gli umani sono una delle razze più versatili. Le loro armate comprendono maghi, arcieri, cavalieri, sacerdoti, inquisitori, spadaccini e ladri. Eccellono sia in difesa, sia in attacco e questo li rende particolarmente pericolosi sul campo di battaglia. Storicamente alleati di Elfi e Nani, gli Umani odiano i Non Morti, i Demoni e gli Orchi.

Elfi

Abitano nelle foreste dell'Ellinia e sono nemici giurati di Orchi, Non Morti e Nani. Le loro truppe sono rapide e precise, ma non eccellono nel combattimento a causa del basso livello di difesa e salute.

Nani

Minatori, alchimisti e cannonieri, i Nani sono lenti, ma molto efficaci sul campo di battaglia grazie alle loro macchine da guerra e alla notevole resistenza fisica. Odiano i Demoni e i Non Morti.

Non Morti

I Non Morti provano indifferenza per tutte le altre razze, sono immuni al veleno, ma particolarmente vulnerabili agli attacchi sacri, come per esempio gli incantesimi di benedizione. La loro forza risiede nella capacità di assorbire le energie vitali del nemico. Gli attacchi risultano molto più efficaci se si combatte di notte o in un cimitero.

Demoni

La razza dei Demoni proviene da un altro mondo, quello del fuoco. Proprio per questo non temono tale elemento, anche se risultano molto vulnerabili al freddo. Le loro truppe consistono in maghi e guerrieri, entrambi dotati di un'elevata resistenza agli attacchi nemici.

Orchi

Questi temibili guerrieri nomadi sono poco inclini alle arti magiche, ma eccellono negli scontri corpo a corpo grazie alla loro superiore forza fisica.

Vasi pericolosi

Una volta completata la terza missione di Re Mark, il sovrano vi affiderà un potente manufatto. Si tratta di un vaso contenente quattro Spiriti della rabbia. Creature potenti e pericolose, questi Spiriti sono stati imprigionati ma possono servire un padrone, a patto che quest'ultimo compia per loro determinate missioni.

Zerock

È lo Spirito della pietra. Generato da schegge della Stella nera, Zerock è stato sfruttato nel suo mondo come assassino di maghi a causa dell'invulnerabilità agli incantesimi.

Sleem

Lo Spirito della palude è il principe Sleem. La sua razza, un tempo dominatrice di Endoria, è stata eliminata dai Titani che fecero piombare sul mondo il Grande inverno.

Lina

Questo affascinante Spirito può controllare il ghiaccio, anche se ha perso il suo corpo durante un terribile combattimento.

Reaper

Potente e spaventoso, Reaper è lo spirito della morte. Da sempre alla ricerca del Simbolo dei guardiani, si unirà a voi solo se lo aiuterete a trovare questo prezioso manufatto.

Ci vuole tattica

Al momento del combattimento, *King's Bounty The Legend* passerà automaticamente alla schermata tattica. Da qui è possibile controllare le proprie truppe, decidendone movimenti ed eventuali attacchi. Lo scontro avviene a turni e durante ognuno di essi avrete diverse possibilità:

Combattimento automatico: se gli avversari sono poco impegnativi e non desiderate perdere ulteriore tempo a elaborare una strategia d'attacco, potrete sempre attivare il combattimento automatico, delegando la gestione delle truppe a una buona I.A.

Fuggire: fuggire dall'avversario non vuol dire che siate dei codardi. Certe volte, i nemici sono così ostici da essere impossibili da battere, meglio tornare a sfidarli in un secondo momento e con un esercito più potente.

Difendere la posizione: in linea generale, difendere la posizione può rappresentare una buona tattica, nel caso una delle vostre truppe si trovi in un punto strategico della mappa tattica, per esempio in prossimità di una strettoia o di un ostacolo.

Incantesimi: non solo i maghi possono lanciare incantesimi. Il vostro eroe, che ha una funzione prevalentemente di supporto, può infatti sfruttare le proprie abilità per migliorare la resa del suo esercito.

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

MEDAL OF HONOR

La risposta di EA alle battaglie moderne di Activision Blizzard non si è fatta attendere!

8 PAGINE di guida a ***DRAGON AGE: ORIGINS***, focalizzate sulle missioni secondarie!

ESCLUSIVA!

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

Il ritorno alle origini del Principe dei videogiochi!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC L'ADRENALINICO CLIVE BARKER'S JERICHO! E NELL'EDIZIONE BUDGET GOTHIC 3 A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 30 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, addentratevi nella storia del pensiero economico con Danilo Gabrielli.

Titoli di CODA

Teoria del videogioco "vistoso"

PERCHÉ il videogioco non è uno status-symbol?

Sembra che i videogiocatori non riescano ancora a liberarsi da un certo complesso d'inferiorità e tentino in tutti i modi di dare ai videogiochi una dignità non ancora riconosciuta. In molti casi, spesso anche sulle pagine di GMC, abbiamo assistito allo sforzo di cercare un riconoscimento al di fuori dei confini del videogioco stesso (per esempio: "videogioco come arte").
È utile, allora, dare un contributo analizzando i videogame in un'ottica prettamente economica, che li consideri come semplici prodotti, per poi allargare il discorso in ambito sociale. Partiremo un po' alla lontana, attingendo agli studi di un economista adatto allo scopo: Thorstein Veblen. Questi tentò di unire all'analisi economica quella antropologica e rilevò che, sin dall'antichità, l'uomo distingueva tra gesta gloriose e gesta industriose. Le prime lo mettevano in rapporto con le forze incontrollabili della natura (le bestie feroci, i nemici), mentre le seconde con le forze controllabili (i campi coltivati, l'artigianato). Poi, incorporò le gesta in oggetti fisici: nel primo caso abbiamo i trofei, nel secondo i prodotti quotidiani del lavoro. Essendo nella sua natura competitiva, o meglio nel suo *istinto predatorio*, l'idea di primeggiare sugli altri, l'uomo tenta di accumulare trofei legati alle gesta gloriose; se invece prevale il suo *istinto all'efficienza*, cioè lo stimolo a "fare le cose per bene", l'uomo rivolge la sua attenzione ai prodotti industriosi.

In seguito, con la civilizzazione, diminuisce l'accettazione sociale della guerra come valore, ma rimane l'idea di una gerarchia di prodotti basata sullo status che essi sono in grado di fornire. Non potendo più trovare un'identità nelle gesta gloriose, i prodotti-trofeo gradualmente la scoprono nella contrapposizione alle gesta industriose. Quindi, quanto più una cosa richiede spreco di tempo e di energie per essere prodotta (in barba all'efficienza collegata ai prodotti industriosi), tanto più fornisce status sociale. I prodotti più inutili sono i più belli, allo stesso modo in cui un libro di pergamena rilegato in pelle è superiore a un testo creato con una stampante.

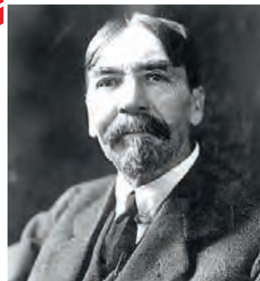
Come si inserisce, in tutto questo, il prodotto-videogioco? Da una fase iniziale in cui bastava programmare qualcosa di commerciale trascorrendo un paio di nottate in un fantomatico garage, si è passati a una in cui occorre l'investimento di milioni di euro, per non parlare delle ore "perse" dal videogiocatore stesso in un'attività sostanzialmente "inutile" nell'accezione sopra descritta. Perché, allora, il videogioco non assurge a livello di status-symbol, incorporando un gran dispendio di tempo e di energie? Molto semplice. Un passaggio logico nel ragionamento di Thorstein Veblen riguarda l'evoluzione dal villaggio-comunità alla società di massa. Quando ci si conosce tutti, il nobile dispendio di tempo che si contrappone alle gesta industriose può essere espresso anche attraverso un'attività socialmente visibile, come il galateo o la caccia a scopo sportivo. Quando, nella società di massa, non ci si conosce più tutti, per affermare il proprio status sono d'aiuto soltanto i prodotti-trofeo e, in particolare, quelli più "visibili" anche all'occhio di un osservatore superficiale, come lo sconosciuto incontrato per strada.
Un abito elegante o una Ferrari Testarossa sono esempi calzanti.

È qui che appare la "falla" del nostro prodotto preferito: è sì una gran "perdita di tempo", ma non è immediatamente visibile all'osservatore distratto, e fenomeni come il digital delivery o il download online non aiutano la sua immagine in tal senso. Difficile, poi, mostrare quante ore ci si è perso sopra, a meno di non trovarsi in situazioni in grado di far verificare visibilmente e concretamente la nostra abilità (frutto delle ore passate con i "giochini").
La carenza di invasioni demoniache nella vita reale, per esempio, non agevola chi è cresciuto a pane e *Doom*. Non è un caso che il citato lavoro di Thorstein Veblen si chiami "Teoria del Consumo Vistoso".

GIOCHI COMPUTER

L'ANGOLO DELL'ECONOMISTA

Danilo Gabrielli, marchigiano, ha 32 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.



■ Thorstein Veblen, economista e autore del libro "La teoria della classe agiata" (1899) da cui sono tratte le nostre riflessioni.



■ Forse, un giorno, l'aver completato *Far Cry* diventerà uno status symbol anche al di fuori dei forum di GamesVillage.

12
www.pegi.info

DISCIPLES II E LE SUE TRE ESPANSIONI
PER LA PRIMA VOLTA COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC DVD ROM
FX INTERACTIVE
DISCIPLES II ANTHOLOGY
12 www.pegi.info
Strategy First

PIÙ DI 200 NEMICI DIFFERENTI



UN UNIVERSO DA CONQUISTARE



MILLE BATTAGLIE ALL'ULTIMO SANGUE

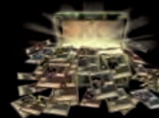




IL GIOCO DI STRATEGIA FANTASTICA PIÙ PREMIATO DI TUTTI I TEMPI



INCLUDE MANUALE DI GIOCO E BESTIARIO DI NEVENDAAR



SCOPRI GLI ATTACCHI E GLI INCANTESIMI DI TUTTE LE CREATURE

Sacred Edizione Oro | Cossacks Anthology | American Conquest Anthology | Imperivm Anthology | Emergency 4 Edizione Oro | Impero dei Mari Anthology | Robin Hood Edizione Oro



EDIZIONI ORO
CARICHE DI EXTRA
A SOLI
9'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM